
Nisekoi
ANIME NEW TYPE



NDS 标准掌机典藏

ISBN 7-88033-174-3
9 787880 331745
定价：19.8元
ISRC CN-A39-05-0008-0/V.G4
北京中体音像出版社

NDS 标准掌机典藏 2008

NINTENDO DS 年鉴·购机·攻略·小说·烧录卡·模拟器·程序 精彩全部一手掌

NDS 标准掌机典藏

DVD-ROI

权威游戏年鉴

2007年春至2008年

精彩游戏400款以

周边大推荐

超实用100问

终极烧录卡选财

典藏游戏攻略

最终幻想4 / 雷顿教授与恶魔之

高级战争 毁灭之

最终幻想战略版

最终幻想 水晶编年史 命运之

口袋妖怪迷宫2 / SD高达G世

赛尔达传说 幻影沙

符文工房2 / 卡片英

珍藏版小说

勇者斗恶

NDS美日最全游戏发售

NDS日本销量总排

NDS的历史

我们终于又见面了！

本次的《标准掌机典藏》重点收录了从2007年3月到2008年3月内所推出的游戏内容。其中游戏图鉴部分因为NDS游戏数量庞大，所以我们着重选取了优秀游戏收录；攻略部分为近一年来NDS上最值得一玩的大作全部囊括。硬件方面也准备了充足的文章，希望本书能成为你掌机生活中必不可少的伙伴。

NDS标准掌机典藏

2008年重装典藏

Contents

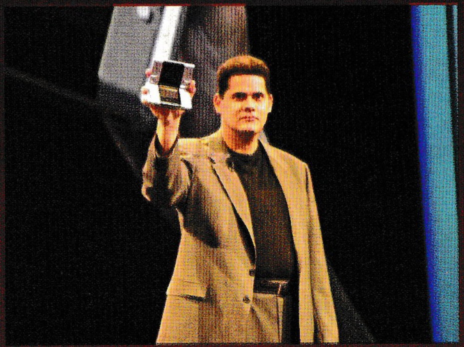
历史盘点

NDS十大焦点回眸

最早确切的有NDS的相关消息出现，大概是在2004年初，但是等到真正NDS的发售已是2004年末了。期间在经历了诸如硬件持续畅销，新类型游戏风靡世界，国内行货同步推出，主机升级改版等一系列引人关注的事件后，NDS已不知不觉间走到了生命的第三个年头。下文综合考虑了这些焦点事件在各方面造成的影响以及对本行业发展所产生的作用等因素后，选取了其中最具影响力的十大事件（或相关事件主题），排列成榜以供大家一览。

文/NdsBBS.com 哪吒的青春

Top10 流言成真 DS硬件规格公布前后



尽管2004年2月初网络上就流出了所谓"NDS"主机的硬件规格及相关参数，但在见到实机或是亲耳听见任天堂发布相关的官方数据指标之前，玩家们一直还是对此持有保留的好奇态度。一个有着两个屏幕的N64？抑或是可以直接触摸点击的PS2？对任何人来说，要提前做出这种不切实际的如同想像般的预测似乎都将肯定在日后被事实嘲笑，但就是这个看上去几乎绝对无法被历史证实的预言却奇迹般的成真了。美国任天堂Reggie总裁在2004年5月11日的发布会上打破了"预言者必失败"这一定律，不信的话你可以自己比较看看。



● 网络流出版

两颗CPU	
主CPU	ARM946E－S(67MHz),内建共计64KB高速缓存
副CPU	ARM7TDMI(33MHz),内建共计64KB高速缓存
内存	
主存储器	4MB
绘图内存	656KB
ARM9/ARM7共享快取	32KB（16KBx2）
液晶屏幕	两个
分辨率	256x192（其中一个有触控功能）
最大发色数	26万色
2D绘图能力	
背景	最大4面
动画拼合数	最大128个
3D绘图能力	
3D顶点坐标转换	最大400万顶点/秒
多边形运算	最大12万多边形/秒
像素描绘	最大3000万像素/秒
声音表现	16声道ADPCM音源,支持麦克风输入
无线通信	对应IEEE802.11
按键	十字方向键/A B L R/开始/选择（X Y键检讨中）

● 官方真实版

主机名称	NINTENDODOUBLESCREEN(NDS)
主机标准色	银白色
电池使用时间	10小时
CPU	ARM946E－S（67MHz）
快取记忆体	指令快取8KB，资料快取4KB
TCM	指令快取8KB，资料快取4KB
附属处理器	ARM7TDMI（33MHz）
记忆体	主记忆体4MB
解析度	两个独立的256×192液晶萤幕
颜色数	26万色，每秒最大四百万顶点

2D绘图能力	背景卷轴最大4面
动画拼合角色数	最大128个
多边形描绘能力	每秒最大12万个多边形
像素填充率	每秒最大三千万像素
音效功能	16通道PCM/ADPCM
无线通信	以IEEE802.11为基础设计的独家规格

配有支持触摸屏功能的折叠式双液晶屏，其中下屏为触摸屏

机器的下半部为按键部分，左边为十字键以及两个细长的按键（SELECT键和START键），右边为4个按钮（A、B、X、Y），上方还有一个细长的键（POWER键）

专用GBA卡带插槽，向下兼容GBA软件

内置MIC

搭载无线通信功能，支持16人无线对战

Top9 继承传统——GBA的特别之处

有时玩家一定会为任天堂的顽固感到绝望，这种情况当然也不例外的发生在了DS身上。只不过DS的卡带体积看上去比GBA又缩小了不少，就像当年GBA的卡带相较GB卡带缩小了不少一样。据英国GC网站2004年8月17日的消息，这种全新的半导体游戏卡带，其制造成本相比GBA卡带将会便宜30-70%。而来自NDS游戏开发商的消息则指出，NDS卡带将一律具备存盘用的内存，以往部分GBA游戏以手抄密码纪录的方式将不再出现于NDS的游戏之上。由于任天堂不再提供厂商无存盘内存的选择方案，所以所有的NDS卡带都至少具备4Kbits的存盘空间，并可依照需求增加到512Kbits甚至更大的储存容量。



DS选择卡带带来的第二个明显好处是，任天堂维持了以往GB系列主机的传统，没有分区的限制。这使得任何一款NDS与GBA的游戏卡带都能在任何一个地区所发售的NDS主机上游玩，对于正版玩家来说，可以享受到与以往GB、GBC、GBA相同的待遇，随心所欲的购买自己喜欢的游戏版本进行游戏也算是一个相较其它游戏平台所没有的小小特权吧。尽管这一特权对于绝大多数中国玩家来说看上去似乎有点搞笑。但是就算如此，无法加载大量多媒体的卡带格式仍是引起了许多开发商和玩家的不满，何时选用光盘或是技术级别更高的游戏载体在任天堂身上似乎毫无看到实现的希望。

相比较这种大多数人眼里象征落后的保守选择，另一个继承了GBA传统的一卡多连功能却受到了玩家的一致赞扬。2004年10月12日，任天堂社长岩田聪宣布，DS不仅能够提供多人无线游戏，而且还能只使用一个游戏卡带，通过让其中一台主机作为服务器，从而将其内容传送到其它主机以使没有卡带的人也能够玩到该游戏。利用网络共享减少游戏成本绝对不是一个传统任天堂观察者头脑中应有的想法，但是这在GBA身上实现了，在DS身上仍然被贯彻了下来。2007年末，DS玩家甚至可以通过家用主机Wii的商店频道下载免费的DS游戏DEMO至主机上进行试玩。这种做法即使谈不上是免费的午餐，但也能给予任天堂及其拥护者以温暖的强大信心。

当然，最明显的好处就是直接兼容GBA卡带可使得新生的DS立即就拥有数量可观的游戏软件阵容。这些做法都无一例外的证明：对于好的经验进行有选择的继承仍不失为一个有效的策略。也许没准，这将会是最后一次看到卡带这个老家伙出现在所谓的次世

Top8 掌上MSN——DS实现即时聊天

如果要说DS和之前的那些掌机前辈比起来有什么革命性的不同之处的话，那么"即时聊天功能"很有可能占据这份名单中的一个重要位置。

帮助DS实现这一功能正是任天堂内置在硬件中的免费软件——《PictoChat》——这是一款充分利用DS笔触输入与无线网络功能，透过无线网络让玩家彼此间传递文字与图形讯息的软件。使用者可利用DS的触控屏幕来建构虚拟键盘输入与绘图输入的区域，并以第二屏幕来显示玩家兼彼此传递的讯息，而且玩家还可以复制别人传递过来的图形，并加以修改后再回传给别人，是一款趣味性十足的图文谈天沟通软件。最早对此进行报道的美国有线电视新闻网认为，



当最终任天堂决定将此软件不用以额外卡带的方式应用在硬件上后，玩家们终于可以以最大的便利享受到这项有趣的功能带来的免费服务。对于选择购买它的人来说，这确实是一个锦上添花的美事。而更令人意外的是，通过主机内置的麦克风，玩家进而还可进行即时的语音聊天。虽然最终实现此项功能的方法不如《PictoChat》那样简便，但在DS身上确实是可以实现的。玩家可选择专门有此功能设计的游戏或是直行装载民间的自编软件，在这台神奇的主机上体验一下和不同的人群之间进行的如同对话机般原始而又立体的交流快感。TNI的BorisMarkovich认为NDS的这种无线网络通信功能是一种非常重要的功能，将会给掌机本身带来一大笔无形价值。通过无线互联网接入，搭载语音通信功能的DS能使用户将其当作类似手机进行使用，却无须交纳手机费。

当然，相对真正意义上的手机或是IM软件来说，DS的网络应覆盖范围还相当有限。但是一旦技术条件成熟并且商业方案可行的话，此项功能将在DS或DS后代的身上释放出巨大的潜能。

NDS的此功能使得它具有了和MSN一样的特点，尽管由于网络覆盖范围的差异造成了二者间并没有完全相似的可比性，但事实上NDS的持有者们确实可以非常轻松的就做到相互之间的即时沟通和通信，并且这项服务还是完全免费的。

Top 7 与世界接轨——中文行货主机同步推出

严格意义上说起来，与神游之前推出的iQue PLAYER、iQue GBA SP、iQue micro三款机型比起来，iQue DS和iQue DS Lite在发售时间和软件阵容上都有了长足的进步。iDS的发售时间是2005年7月23日，比日本市场大约只晚了半年多一点的时间，而iDSL更是将这个差距缩短到了3个月左右，2006年6月的上市时间实际上是和6月11日的美国发售日期与6月23日的欧洲发售日期基本同步的。iDS首发时还同时推出了中文版的《直感一笔》和《摸摸瓦力欧制造》两款游戏，考虑到游戏软件目前在中国还无法赢利的情况，神游的这种策略还是能够得到理解的。

目前看来，神游的中文行货让玩家受益最大的还是在售后服务这一块，对于大多数选择了行货的玩家来说起码正常使用范围下的商品质量有了相对长期的保证，但是官方中文化的软件阵容非常薄弱的事实也不容忽视，除了首发时推出的上述两款作品，截止目前还有2006年情人节推出的《摸摸耀西云中漫步》和2007年7月末推出的《神游马力欧DS》两款游戏。作为一个意欲在中国实现本土化的世界第一游戏厂商，这无论如何也太说不过去了。

分析起来，造成这种现象的原因还是多方面，其中最大的客观原因是国家对于文化产品的审查程序还是比较严格的，且评判标准也比较单一；而最大的主观原因则是国内缺乏成熟而优质的游戏开发商，仅靠完全汉化同期国外的优秀软件从根本上无法保证国内游戏产业的长期发展。长远来看，国家的审查政策倾向肯定会是一个越来越规范、越来越科学、越来越多元的发展趋势，但优秀的本土游戏开发商能在一夜之间就冒出来吗？无法获利的外国厂商能义无反顾的扎进盗版玩家的怀中吗？所以，观察后者的长期发展特点和变化趋势是目前有志于



中国市场的开拓者们最值得注意的事。谁，以怎样的方式，花费多长的时间，付出什么样的代价——才能打破这个制约了产业近二十多年的发展瓶颈是任天堂乃至整个电视游戏能否在中国生存和发展的关键。

但是现在，玩家们感到欣慰的是神游的行货主机对全世界各不同地区版本的游戏兼容性是各国行货中最好的，因为iDS/iDSL不仅可以完美运行日版游戏、美版游戏和欧版游戏，还可以独家运行神游发行的中版游戏。另一方面，神游方面仍没有放弃对优秀GBA游戏软件的官方汉化工作，也就是说，截止目前玩家手中的官方中文游戏名单应该包括：《摸摸 瓦力欧制造》、《直感一笔》、《摸摸耀西云中漫步》、《神游马力欧DS》和《瓦力欧寻宝记》、《超级马力欧2》、《密特罗德 零点任务》、《瓦力欧制造》、《密特罗德 融合》、《耀西岛》、《超级马力欧世界》、《极速F-ZERO未来赛车》共12款游戏。比较iQue PLAYER的14款中文游戏，iQue GBA的8款中文游戏，仅仅4款的iQue DS软件阵容绝不会是一个终极数字。事实上，据了解神游也即将推出新的4款中文游戏，它们是：《大合奏！乐团兄弟 追加曲》、《任天狗 吉娃娃和伙伴》、《任天狗 拉布拉多犬和朋友》、《任天狗 腊肠犬和伙伴》。

“耐心”——是目前行货玩家最应该持有的态度，因为“时间”才是正在进行中的任天堂本土化努力的最大障碍。

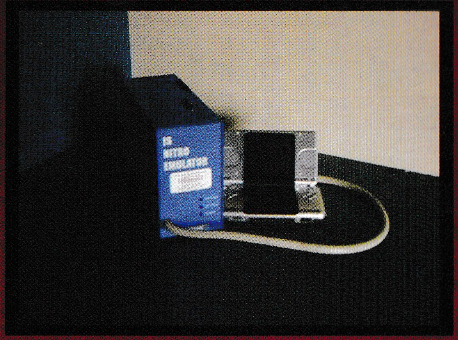
Top 6 百作护航——平易近人的Nitro

在DS还未发售的2004年3月，人们从日本任天堂最新公布的瓦里奥官方网站里，发现了这样的信息：本游戏即将发售GameCube、GBA和对应“Nitro”主机的版本。Nitro？是的，日后任天堂官方人士证实，其实这就是NDS的内部开发代号。

2004年9月19日，任天堂在其网站上公布了Nitro的照片——这个开发套件是以一台NDS通过缆线连接一台被称为“IS NITRO EMULATOR”的装置所构成，“IS”为任天堂旗下负责游戏主机开发套件的IntelligentSystems公司的缩写，“NITRO”则被用于为这个套件命名。该装置上方各有一组GBA与NDS卡带插槽，并以USB2.0接口连接PC来进行NDS游戏的开发与除错，可使用通信缆线来模拟NDS主机之间的连线，并有选购的视频输出、影像截取与无线通信功能的附加周边，以提供游戏画面的电视输出、数字截取与无线通信功能测试等功能。

如果大多数玩家无法从上述这些生硬的技术性叙述中得知这个开发套件有何特别之处，那么他们还可以从DS发售前任天堂反复向媒体透露的相关信息中一窥究竟：

2004年5月7日，任天堂正式对外宣布：将于年底发行的掌上型新主机NintendoDualScreen，目前已有超过100家以上的厂商加入游戏的开发。任天堂表示，目前全世界已有超过100家以上的厂商取得NDS的开发套件，并计划推出NDS游戏，而这些厂商中包括了像是THQ、EA、Activision、Atari、Ubisoft、Majesco、CAPCOM、SEGA、KONAMI、HUDSON、NAMCO、BANDAI、SQUAREENIX……等重量级大厂；



2004年7月29日，任天堂宣布：世界上一共有120个以上的NDS正在开发中，其中任天堂本身就在开发20款以上的游戏。另外，已经有100家以上的游戏制作公司同意为NDS开发游戏；

2004年8月4日，任天堂会社正式发表预定于年底推出的新携带型游戏机NDS的日本国内最新游戏阵容，共72款日本游戏开发商预定推出的作品，另任天堂再次表示，目前全世界共有100余家游戏开发商参入NDS游戏开发，开发中的游戏共有120款以上；

2004年9月23日，继日本方面公布NDS的发售日和售价之后，任天堂美国分公司进一步公布了NDS的发售计划细节。在22日的电视电话会议上，任天堂行政官ReggieFils-Aime、GeorgeHarrison和PerrinKaplan公布了NDS发售计划的最新细节：除去《银河战士：Hunters》将会作为免费试玩版与NDS同步推出外，任天堂重申目前已有超过120款的游戏正在开发中；

……

看出来了么？——百家厂商百部作品同时为还未发售的DS护航，与其说这是任天堂掌机市场上的霸主地位造就的，那么又该如何解释两年后家用机市场上的霸主索尼的PS3现象呢？当然，你可以说这两者不具有可比性，我们也完全无意讽刺或是嘲笑索尼。而事实却是，在相当程度上，ISNITROEMULATOR的技术门槛达到了让程序技术员熟悉的普遍广泛地步。如果说当初任天堂反复强调上述信息还有宣传轰炸之嫌，那么今日看来DS也确实做到了这一点，截止2007年末，DS在发售三年的时间内累计推出了近2000个各种版本的游戏——这难道还不够令人感到吃惊吗？

Top 5 真实的谎言——Rareware回娘家

要知道此事件的新闻意义，就要了解一点点Rareware的发展历史。作为一个总部位于欧洲，成名于任天堂，创造出了一个太空狐狸和数个丛林猩猩经典形象的游戏开发商，任天堂一直拥有其49%股权。但在2002年，一心想要在电视游戏界有所作为的微软花费了3.75亿美元的巨资从任天堂手中购得了Rareware的持股权，将其收编为自己的游戏开发部门。尽管任天堂在此次收购中仍旧保留了包括《星际火狐》、《大金刚》在内的相关创作知识产权，但是失去了一个能制作出《黄金眼》这样优秀作品的创作团队无疑仍是一件令人倍感遗憾的事。

但是仅仅就在不到两年的时间里，微软就高调的宣布：已作为微软游戏开发部门的Rareware将会为任天堂最新推出的掌机NDS开发游戏，据说此决策来自于SONY新掌机PSP带来的强大市场挑战。这不得不让人怀疑，一个并未在掌机市场发行硬件的硬件商会通过软件的开发来抑制所谓假想对手的发展，况且这个开发软件的团队此前的成功代表作全都是家用机作品。

那么真正的原因又会是什么呢？

就在Rarewareware以蜗牛般的速度在自己的官网上一张张放出为DS制作的《宝贝万岁》的游戏截图时，这个迄今公布了已有半年之久的“XBOX名作”却连发售时间也未确定。而对于Rareware的掌机开发计划，微软工作室负责人Spencer又有了新的说法：

一、要保持并发挥Rareware的优势的最好方法就是让他们继续做掌机游戏，因为他们以前在任天堂制作过非常优秀的掌机游戏；

二、这不意味着微软在掌机硬件上对索尼的进攻，也不意味着微软以此支持任天堂，这只是为微软获得针对轻度玩家开发游戏积累经验；

三、微软将把从中获得的相关经验运用到某个“反传统”的平台或是游戏上，这个平台有可能是针对掌机的，也有可能不是，有可能是在现在的游戏平台，也有可能是在未来；

……

看起来微软很有想法，通过Rareware的掌机计划既能不动声色的牵制索尼，又能悄悄的利用任天堂。尽管一些现实派的评论者认为这一计划实际上有极大的可能是当初并未公布的收购协议中的重要组成部分，但更多的观察者更愿意看到微软在履行这份苛刻的协议同时能将此奠基为一个伟大未来的契机。从这个意义上讲，此种等待似乎又具有不抱有很大希望的值得。

但愿，Rareware不会让关注者白等，但愿，“皮纳塔”这群小宝贝能够真真正正在DS上做到“微而不软”。

Top 4 触手可及的虚拟体验——《任天狗》成里程碑

如果一定要说《任天狗》的创意有多么的新的话，恐怕大多数玩家都不会赞同——起码十二年前Bandai的电子宠物就走在了它的前面。但是如若要论两者哪个更好玩，更能吸引人，那么多半就像会是一场未战就早已分出胜负的拳击赛，后者与前者几乎无法在一个重量级别上进行较量——而这也成为《任天狗》之所以能成为《ファミ通》周刊白金殿堂满分评价的最重要的原因。



《任天狗》是一款虚拟电子宠物游戏，在游戏中玩家将可以饲养包括拉不拉多、米格鲁、吉娃娃、巴哥、柴、贵宾、雪纳瑞、西施……等共15种各式品种的小狗，并与这些小狗们互动。游戏充分利用了NDS所具备的硬件功能，以3D绘图方式来呈现出小狗生动活泼的一面，并可透过NDS独特的触控功能来进行操作与互动，像是喂食、逗弄、洗澡、散步、玩乐等等。玩家可通过NDS的麦克风声音输入的声控功能，来呼唤小狗，训练小狗依照口令行动，还可以带小狗参加各种比赛活动。由于《任天狗》具备超越以往宠物游戏的生动表现、触控与声控的独特操作方式与游戏内容，在创新程度、游戏性与完成度方面皆有着优异的表现，当初为《任天狗》首发的三个狗种游戏版本打分的四位编辑在他们的笔下这样写道：

● **い　です井手**：虽然也有游戏性的要素，不过基本上都只限于跟狗的接触。但是游戏本身却有值得炫耀的极高质量，特别是游戏带给人的紧张和缓和感，独特的投入度和开放性都是在以前的游戏中无法体验到的。还有，只能通过触摸才能体验到的乐



趣也是独一无二的，更重要的是，通过这种方式玩家能得到一种类似与狗同在的使心灵得以净化的东西——10分。

● **ふじのっち**：硬件的变革和画面水平的提高不是目的，享受到跟小狗几乎和现实世界一样的情感交流才是本作的特殊之处。我可以说这是由于DS方向性的设计理念才造就了这款游戏最终的形式，但是与硬件的冰冷升级相比，软件流露出的柔和、亲切更让人赞赏。游戏中的小狗非常可爱，即使是没有时间经常照料也不要紧，不过玩家反而会为此而变得非常在意呢——10分。

● **奥村キスコ**：从表面上看上去天真可爱，到用心才能体验到的默默温情，游戏给人一种“打破人与动物之间的交流障碍”的最高表现。随时随地都可以拿在手上，没有需要设置这设置那的烦人要求，所有的玩家都能像我一样自由自在的将其玩耍——10分。

● **ロ　リング内　g**：如果用老掉牙的词语来评价这款游戏，那就是“真正的虚拟现实”。玩家能在与狗的互动中品味到“现实”，也能在用触摸笔和麦克风（语音）与狗进行的直接接触中体验到“真



实”。每一个玩家对自己的爱狗都有不同的饲养方法和教育选择，这会促进玩家间更为广泛的交流和更加丰富多彩的互动享受——10分。

当游戏真实的虚拟体验通过触摸屏传达到玩家手里面的时候，这种令人激动和兴奋不已的感觉大概早已冲入内心了吧。《任天狗》是一款生动的将崭新的互动技术加上纯粹的游戏性展现在人们面前的作品。用手就可以直接抚摸动物，用声音就可以直接教导对象，而不再只是通过数字信号的间接控制完成养育过程，并且被控制的“生命体”还会根据玩家的喂养程度表现出对应的非常真实和人性化的反应，这可能是《任天狗》始终保有令人感到惊

奇并不停想要玩下去的原因吧。

《任天狗》大胆而直接的与屏幕内的虚拟形象进行交流的体验经历，无论是放在掌机历史，家用机历史还是体感程度最高的街机历史上进行比较，都会无可避免的成为一座里程碑意义的标志。《任天狗》所代表的是将操作者对电子游戏的代入感与制作者想表达的内容和欲传递的价值观完美统一的杰作，并且玩家与作品之间的沟通和互动程度达到了极高的地步。

Top 3 进化的魅力——NDSL诞生

幸福真是来得太突然了！就在NDS面向市场推出1年零3个月的日子里，任天堂闪电般的公布了改进型硬件“NintendoDSLite”的诞生。这可比当年从GB到GBC，或是从GBA到GBASP快了不知多少倍。在一个新主机几乎刚刚度过它周岁生日的时候就推出它的同胞兄弟这一点实在是让人没有想到，特别是考虑到这个“哥哥”的市场形势看上去正处于一片大好之时。

相较NDS，NDSL合理调整了按键的布局方位，并对原先的外形进行了轻、薄、亮的时尚化改观。机身的外观使用了一种半透明的塑料材质，使得手摸上去的触感非常光滑；屏幕则采用了更为高级的背光全反射型液晶面板，这大大提高了软件画面的表现效果并满足了玩家更高的亮度要求。原先的电源指示灯被放置在上下屏连接中轴的右端，SD卡槽的位置不变，GBA卡槽仍然保留并附送一块防尘挡板，触控笔改为横向内藏，并且笔身被得以加长加粗；SELECT键和START键转移至A、B、X、Y四个键的下方，L、R键位置保持不变；电源开关也被一并放在主机右侧；新增加的4级亮度调节按钮则位于主机背面的铭牌附近。

当然，除去外观上的变化外，改进型的主机实际的运行效率也得到了有效提升，相较老版本，新的NDSL在体积上缩小了42%，重量减轻了21%；触摸笔的尺寸长了17%，直径扩大了0.9毫米；同等亮度下新版本主机的连续使用时间延长了0.5至1倍。实际数据对比可参看下表：

现在NDSL的市场表现证明，任天堂这种快速的硬件升级版本做法还是获得了全世界各地消费者的认同和欢迎，新的型号更适于携带和随时随地的进行操作。不过从以往GB进化到GBP进化到GBL到最终进化到GBC的历史和GBA进化到GBA SP再到最终进化到GBM的历史看来，任天堂无论哪一个时代的掌机都不会只仅仅进化一次。

2007年11月中旬，Pacific Crest的证券分析师伊万·威尔森在写给投资者圣诞节前的展望一文中透露，他的一个可靠消息来源指出改进的更加厉害的全新NDS版本已经制作完毕，任天堂已经完成了对于NDS掌机的第三次改良。在这个目前还无法得到任天堂官方证实的流言中，据说新的主机在体积上将会更薄，而屏幕也会变得更大；虽然取消了GBA插槽，但是支持所有游戏的本体硬件储存。伊万·威尔森表示，任天堂最终推出它的时间不会过早，这可能是考虑与NDSL的策略相反的缘故，待NDS在主要消费地区的销量有长期减缓的趋势时才推出，就像是GBM一样，即使不能造成长期的热销，也可以在减少成本之后掀起最后一轮热潮。

对于玩家来说，哪怕仅仅只是为了收藏，对于NDS不断改进的良好祝愿和这种无法预知结果的期待也将会是非常值得的。



参数	NDS	NDSL
尺寸	(纵)84.7×(侧)148.7×(厚度)28.9mm	（纵）73.9×（侧）133.0×（厚度）21.5mm
重量	约275g	约218g
触摸笔	长约75.0mm直径约4.0mm	长约87.5mm直径　4.9mm
上屏幕	3英寸（对角）透射型TFT液晶显示屏/背光/192×256像素分辨率/像素大小0.24mm/26万色	3英寸（对角）透射型TFT液晶显示屏/背光亮度（4个调整等级）/192×256像素分辨率/像素大小0.24mm/26万色
下屏幕	3英寸（对角）半透射反射型TFT液晶显示屏/背光/192×256像素分辨率/像素大小0.24mm/26万色/触摸屏表现形式/透明模拟触摸屏	3英寸（对角）透射型TFT液晶显示屏/背光亮度（4个调整等级）/192×256像素分辨率/像素大小0.24mm/26万色/触摸屏表　现形式/透明模拟触摸屏
使用时间	约6～10小时　最低亮度约15～19小时/低亮度约10～15小时/高亮度约7～11小时/最高亮度约5～8小时	
充电时间	约3小时	约3小时

Top 2 寓教于乐——非游戏类软件突起



非游戏类软件并非只在现今的DS上才有，在电视游戏范围之外的电脑上有大量这类型的软件存在，但是能够在全世界范围引起一股寓教于乐的学习潮流，恐怕是DS最令消费者意想不到的地方。这种潮流兴起的标志，则是以《成人脑力锻炼》为代表的学习型游戏软件的畅销开始。

《成人脑力锻炼》的全称叫《东北大学未来科学技术共同开发中心川岛隆太教授监修成人脑力锻炼》，第二作叫《东北大学未来科学技术共同开发中心川岛隆太教授监修更强脑力锻炼》。很显然，没有哪个游戏会刻意去取这么一个正经而又严肃的长名，但这从另一个角度也说明了一个问题——一个娱乐用的游戏主机是能够被用在科学普及这样非常伟大的事业上的。游戏的核心内容是通过文字识别、数学计算、语言朗诵、综合记忆等项目达到短时间内让操作者的脑部充分活动，就像是天天慢跑步锻炼一样通过对大脑的训练使自己的头脑能够保持清醒，智力得以增进。游戏推出后非常受欢迎，这不仅仅是因为它的载体是一个非常流行的娱乐平台使得人们有更多的机会能够接触到，更大原因更是在于这个游戏切合了在科技文明和经济社会下生活的人们意欲强化自我的本能。

与此相对应的，是DS居然还被更广泛的运用在了崇高的教育领域。听上去对中国玩家说似乎有点匪夷所思，但是DS确实赢得了教育界人士的青睐，其中最著名的新闻事件就是2007年8月日本大阪电气通信大学宣布将在学校的正式授课中采用NDS主机作为辅助教学工具，并向该学校1、2年级学生的英语、物理、力学等必修科目授课免费提供NDS使用。学校方面的依据是在头一年的该大学的部分英语授课中试验性质的使用了NDS主机为辅助教学工具，结果不仅学生们的评价很高，而且总体学习成绩也得到了提高，因此校方决定开始正式使用NDS辅助教学。虽然我们无法将这一有些特殊的个案简单的通过逻辑推导到所有教育层面，但一个无法否



认的事实就是DS在教育软件的应用上的确具备其它电子设备没有的优势。就以英语教学为例，凭借着独特的触摸笔和麦克风，使用者完全可以做到英语教学中要求的听、说、读、写四项基本功能，附加上资料详细严谨的单词和阅读材料，使用者完全可以以一种新鲜而有趣的过程完成自己对英语学习的掌握。当然这一有效思路也可以被借鉴和复制到其它初、中、高级的教学中，只要特点适宜，内容充实，DS都可以完成一定的辅助教学任务和自我学习功能。

对于一个只关注娱乐类游戏的玩家来说，更夸张的还不止上述这些。2007年的4月和8月IEInstitute和ASNetworks分别发行了名为《写入式“般若心经”练习册DS》和《般若心经入门》的两款软件。《般若心经》在佛教三千二百部经典中是最为有名的一部圣典，因为它的译文只有262个字，所以特别受到中国和日本佛教徒喜爱。对这两个游戏来说，使用者可以在DS上对这部经书进行书写和朗诵，对于一般修行者来说既能随时查询经文中的用语，又可以听取专业的经文语音解释。对于专业的佛教徒或是宗教人士来说，既能通过触摸笔对经文进行临摹书写，也能通过内置麦克风跟随软件中的标准发音一起诵读。在新的历史时期下，就算新的科技产品仍然无法替代真正而古老的宗教修行，但DS的出现显然使得这些修行行为多了一种选择方式和应用载体。

从这些方面看，说非游戏类软件在开发和应用上的异军突起，或者说DS在人们日常生活中的异军突起，真是一点也不为过。

Top 1 天文数字——三年6600万

从2004年11月21日第一台NDS在北美市场卖出去算起，截止2007年末、2008年初，整整三年的时间，你猜DS/DSL如今在全球的销量已是多少？

1千万？

2千万？

3千万？

4千万？

5千万？

6千万？

……

如果实在猜不出来的话，建议看看权威统计机构VG Chartz的数据——截止目前，DS/DSL主机在全球的实际销售量已经突破了6600万！2000万？那仅仅是一个地区数字的起点。光是日本市场DS/DSL的销量就已经超过了2176万，北美市场则刚好是2085万，其它地区（包括欧洲、亚太地区）的销量加起来更是突破了2340万。在全球的游戏掌机市场上DS/DSL占据了68.5%的市场份额。

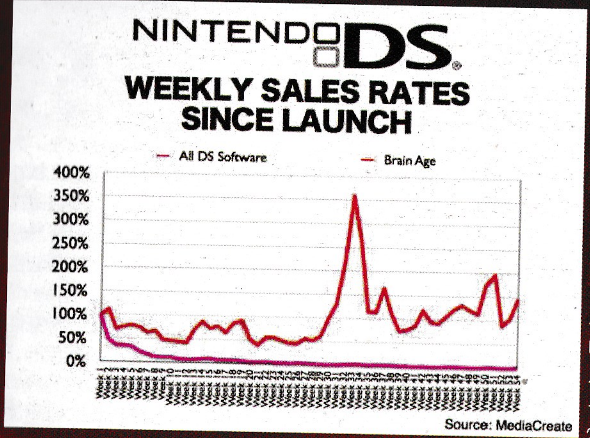
在这样的基数上，如果调查下哪款游戏会是这个最受玩家欢迎的游戏平台上也最受到玩家欢迎的游戏软件一定也会是件非常有意思的事情。具体调查结果请参看下文，不知与你心中的猜测是否吻合：全球销量最大的游戏是——《任天狗》（包括各狗种版本），它在日本的销量达到了170万，在北美的销量达到了636万，在其它地区的销量达到了864万，全球累计销量是1670万。目前在历史游戏全球销量榜上排名第10。

最受日本玩家欢迎的是——《口袋妖怪 钻石/珍珠》，它在日本市场的销量达到了560万，全球累计销量1334万，仅次于《任天狗》。其次就是《新超级马里奥兄弟》，日本市场销量为522万。

最受非日本地区以外玩家欢迎的是——《任天狗》（包括各狗种版本），无论是北美地区的636万还是其它地区的864万均为地区销量之最。唯一能对此构成威胁的，北美市场为《口袋妖怪 钻石/珍珠》，目前销量已达446万；其它地区市场为《成人脑力锻炼》，目前销量已达490万。

全球销量过千万的游戏有——《任天狗》（包括各狗种版本）1670万，排名历史游戏全球销量榜第10；《口袋妖怪 钻石/珍珠》1334万，排名历史游戏全球销量榜第17；《新超级马里奥兄弟》1279万，排名历史游戏全球销量榜第18；《成人脑力锻炼》1107万，排名历史游戏全球销量榜第22。

全球销量过百万的游戏有——《成人脑力锻炼2》923万；《马里奥赛车 DS》908万；《来吧 动物之森》869万；《超级马里奥64 DS》556万；《大脑学院》459万；《塞尔达传说 幻影沙漏 》329万；《口袋妖怪 不可思议的迷宫 青之救援队》310万；《成人英语训练》310万；《耀西岛 DS》275万；

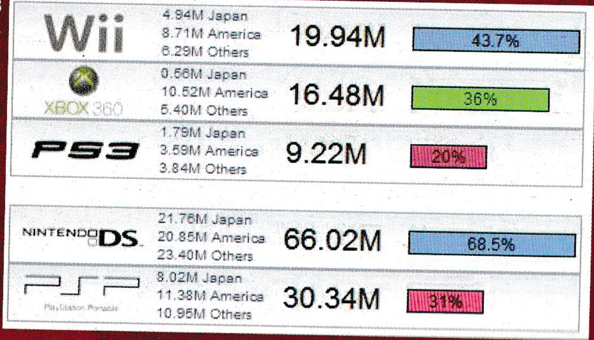


《马里奥聚会 DS》261万；《俄罗斯方块 DS》236万；《口袋妖怪 守护者》233万；《触摸 瓦里奥制造》218万；《料理妈妈》211万；《索尼克冲刺》211万；《最终幻想3 DS》196万；《DS眼力训练》186万；《星之卡比 呐喊团》185万；《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker》174万；《成人的常识训练 DS》166万；《马里奥篮球3对3》165万；《我与模拟小镇》152万；《马里奥与路易RPG2》148万；《俱乐部游戏》142万；《马里奥对大金刚2》142万；《口袋妖怪 不可思议迷宫 时之探险队/暗之探险队》139万；《电子鸡的小商店》137万；《模拟人生2 宠物伴侣》134万；《动物园大亨 DS》133万；《模拟人生2》133万；《超级碧奇公主》119万；《勇者斗恶龙4 被引导的人们》115万；《迪迪金刚赛车》114万；《宠物蛋的小小商店2》113万；《歌舞青春 剪片》105万；《时尚魔女 拉芙和贝莉》101万。

从这些数字中可以看出，DS的广受欢迎或者说任天堂的胜利已成为事实。但是相较以往的成功，此次DS展现出来的理念似乎又饱含着耐人寻味的不同之处。第一个疑问就是任天堂为何要放弃GB这么一个著名的掌机品牌，转而启用了一个全新的商标？要注意的是在掌机市场上任天堂从未面临和之前家用机市场一样的挑战。第二个疑问就是为何在DS上受欢迎程度最多，销量最大的那一部分游戏软件中有很多是以前从未有过的？比如说《任天狗》、《成人脑力锻炼1&2》、《成人英语训练》等。

从家用机市场上的经验来看，从FC到SFC都是赢得了市场胜利的，但N64和GC却让位于PS和PS2，简单的将此逻辑推论到掌机市场上就是：从GB到GBA也都是获得了市场胜利的，但DS却要让位于PSP？而PSP事实上也在一定程度上做到了这一点，索尼占领了掌机市场除DS外全部31.5%的市场份额，而PSP的全球销量则几乎达到了DS全球销量的一半——3034万。也就是说，在任天堂启用了新品牌DS，也就意味着启用了不同于GB系列主机的新的娱乐模式的情况下，仍然失去了较以往1/3还多一点的市场优势，那么如若仍沿用此前的娱乐理念那么几乎肯定将要和N64与GC一样，此时失去的1/3恐怕就会变成是2/3了。而软件方面相较以往任天堂也采取了完全不同的宣传策略，比如说在传统游戏时代大卖特卖的游戏类型都不再任天堂营销的重点，取而代之的却是DS上诸如《成人脑力锻炼1&2》（两作全球销量目前已达2030万），Wii上诸如《Wii运动&健身》（两作全球销量目前已达1884万）这一类的新游戏，而这些新类型的游戏恰恰是竞争对手没有在短时间内也无法弥补的——就如PSP可以凭借自己强大的多媒体功能抢夺任天堂的1/3一样，DS也可以凭借自己强大的娱乐互动体验捍卫自己剩下的2/3，大概这样一种规律，才是市场竞争的本质吧。

就像见证了业界沉浮，跨越了不同主机生产厂商的Square Enix社长和田洋一所讲的那样：“任天堂获得胜利的，不仅是对方（指竞争对手）没有的，也是他们所不擅长的。”



NDS实用软件全攻略

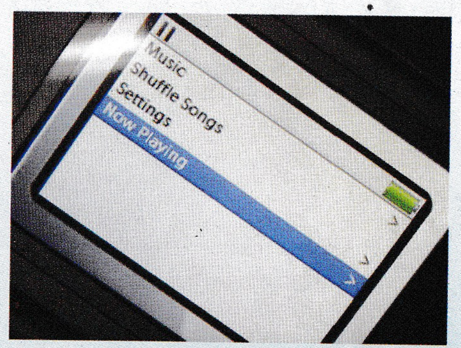
文/NdsBBS.com ffsky

Licks Media Player 让你的NDSL变身iPod



苹果公司是一家极具实力的电子产品生产公司，苹果的Apple Ⅱ于1970年代助长了个人电脑革命，其后的Macintosh接力于1980年代持续发展。最知名的产品是其出品的Apple Ⅱ、Macintosh电脑，而随着掌上播放设备的兴起，苹果公司推出了颇具影响力的产品iPod，iPod一经推出就受到了广泛的关注，以至于全球都刮起了iPod的旋风，人们纷纷购买iPod，iPod成为了时尚的代名词，但iPod的身价却不低，所以iPod也是“贵族”使用的奢侈品了，而作为一个NDSL的玩家值得庆幸的是在NDSL上出现了这款类iPod的音乐播放器Licks Media Player，Licks Media Player播放器的出现使得ndsl玩家可以近距离感受ipod魅力，Licks Media Player从操作到界面都是在模拟iPod，而NDSL的双屏更为模仿iPod 提供了方便，使用Licks Media Player把你的NDSL变身成为一台iPod，让你真真正正体验iPod的独特魅力。其实iPod和ndsl有很多相似之处，比如都有出色的触控操作，想要在ndsl上完美再现iPod的操作也不件难事，而任天堂设计之初，只是把ndsl当作单纯的游戏机，并没有附加其他媒体播放功能Licks Media Player的出现也使得ndsl的机能得到了发挥，拓展了新功能。

Licks Media Player的使用很简单，上手难度不高，下载Licks Media Player的软件包后解压缩，会有Licks Media Player的主程序和skins文件夹，主程序有两种，区别的话看软件主程序的后缀，以.gba为后缀的是早期的SLOT2使用的程序如SCSD，而以nds为后缀的文件通用性比较强，大家可以根据自己的烧录卡的种类打上对应的DLDI补丁，这样可以确保Licks Media Player软件可以读取到存储卡上的内容，而现在一些卡带都已经具备了自动DLDI补丁的功能，此外打DLDI补丁的方法也已经叙述过多次了这里就不在详细叙述了。skins文件夹里有ZIP的压缩文件，需要说明的是ZIP文件不用解压缩，软件可以识别出ZIP压缩格式的皮肤，首先在存储卡的根目录建一个lmp-ng文件夹把skins文件夹放到里面，否则的话启动程序不会显示皮肤，把Licks Media Player的主程序复制到存储卡上，再复制上喜欢的音乐，音乐格式支持MP3，OGG，和FLAC格式对于一般的音乐播放来说已经美什么问题了毕竟NDSL不能跟高端的MP3相提并论，一切就准备就绪了。那么接下来就可以体验Licks Media Player的操作了。

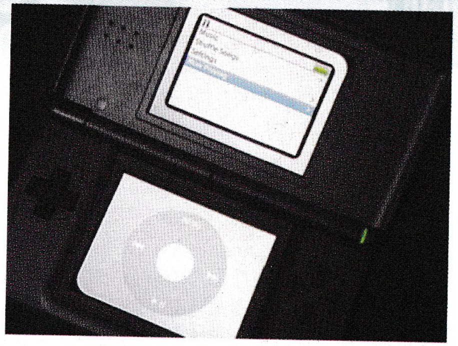


启动主程序，我们惊奇的发现iPod的界面出现在NDSL上了，Licks Media Player播放器的上屏幕，相当于iPod的屏幕，下屏幕充当iPod触摸键盘，iPod最引以为傲的就是触控操作了，这一点在NDSL上得到了重现。

上屏显示MUSIC,音乐库用过iPod的人会觉得十分亲切，选择MUSIC的话会显示出在存储卡上所有的音乐，可以按ndsl的十字键的左右进入下一级



菜单，当然iPod独特的触摸操作也得到了还原，可以在触摸屏上点击中心部分来进行确定操作，以及在触控盘上旋转进行上下的切换，用触摸可以完成所有的操作，解放了十字键，Licks Media Player播放器对中文支持不好，歌曲尽量用英文和数字，以免显示乱码。在播放过程中发现Licks Media Player播放器还有一个体贴的小功能，音乐播放的时候一段时间内没有操作的话会自动熄灭屏幕达到省电的目的，同时Licks Media Player播放器支持NDSL的休眠功能把NDSL的盖子合上，也可以关闭屏幕而音乐播放继续进行，如果担心有误操作的情况，还可以使用软件的hold的功能，我们知道为了防止误操作一些mp3播放器都提供了hold功能即锁键盘防止误操作，Licks Media Player播放器也提供了这个体贴的功能，按NDSL的选择键可以启动hold功能，这时屏幕上会出现一个锁的图标，代表hold功能已经启动，这样就不必担心会有误操作的情况了，再按一次选择键，可以解除hold状态，Licks Media Player播放器在一些细节上体现了作者的体贴。Shuffle songs 是无序播放这个也是iPod的一个特点，对存储卡上的音乐进行无顺序的播放每次倾听都会有不同的感受，接下来是settings 这里可以选择Licks Media Player播放器的皮肤，大家也可以安照皮肤的大小自己设计喜欢的皮肤，Licks Media Player播放器提供了出色的DIY功能，最后是now playing正在播放可以显示正在播放的音乐，Licks Media Player播放器的播放功能也十分不错，虽然比不上真正的iPod，但也已经十分不错了，Licks Media Player播放器支持快进快退，下一首，上一首等操作，结合NDSL的触摸屏完美模拟了iPod的旋转触控操作模式，在播放音乐的过程我们可以触摸旋转盘，来进行快进的操作，也可以用十字键来进行操作，这些都得益于软件的出色设计。Licks Media Player播放器可



以用ndsl的音量开关进行声音大小的调节，也可以使用ndsl的L和R键操作。Licks Media Player播放器采用了这种模拟iPod独特的触摸操作方式同时利用了ndsl的传统操作方式带给你全新的体验。对于追求时尚的玩家可以用Licks Media Player播放器来显示ndsl独特的触摸机能。

Licks Media Player播放器的音质一般鉴于NDSL的外放不是很好，推荐大家使用耳机可以在不打扰别人的情况下获得更好的效果。同时建议不要把Licks Media Player播放器的音量开到最大，因为有爆音的现象，Licks Media Player播放器的稳定性也存在一些问题对中文命名的歌曲更为明显，所以建议大家使用英文或数字来命名mp3音乐。

总的来说Licks Media Player播放器是一款出色的播放器，界面漂亮，有良好的操作性，是Licks Media Player播放器的优势，因为ndsl本身没有提供mp3的播放功能，这些自制软件的出现丰富了ndsl的功能，也是我们有几乎体会到iPod独具匠心的设计。也为与iPod无缘的朋友提供了亲密接触iPod的机会，作为一款模拟iPod的软件上手容易实用性高推荐所有对iPod有爱的玩家以及想用ndsl听音乐的玩家尝试。Licks Media Player播放器还存在着一些瑕疵，这些都需要作者的完善，我们都期待Licks Media Player播放器的作者给我们带来更多惊喜。

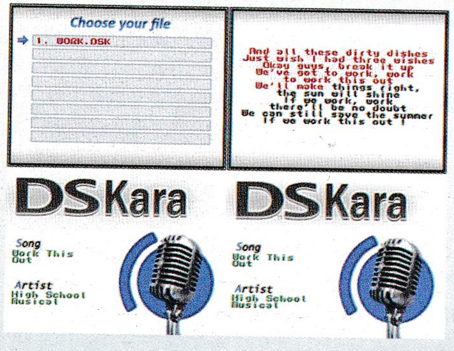
掌上练歌房DsKara

卡拉OK最早是起源于日本，由于日本的风俗，男人如果回家过早的话，会让邻居们看不起，认为天天工作连个应酬都没，每天回家的太早成了旁人笑话的把柄，所以许多日本男人就在下班后聚集

在酒吧或茶馆，聊天到很晚才回家，后来慢慢的他们觉得应该找点什么新的消磨时间的项目，就在酒吧里面边喝酒边用上电视机话筒等简单的可以用来唱歌的东西，后来随着科技的发展演变成现在的卡拉OK，后来传入台湾，再由台湾传入大陆，有了今天的卡拉OK的景象。 这个就是卡拉OK的来源了，不过现在国内的卡拉OK已经被ktv取代了说到底两者还是一样的。这款软件Dskara的特点就是可以一边播放音乐一边显示歌词。大家可以边听歌边看歌词，这样就可以跟着Dskara练习歌曲了。

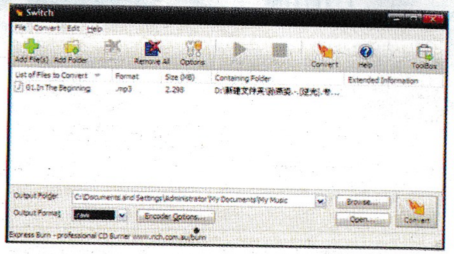
Dskara的使用很简单，下载软件的压缩包，解压后是Dskara的主程序，我们依然选取通用性较强的后缀为nds文件打好对应烧录卡的dldi补丁，这样可以保证Dskara读取到存储卡上的内容，之后在存储卡的跟目录建一个名为DSKARA的文件夹，这个文件夹主要是用来存放音乐和歌词的。需要注意的是Dskara支持的音乐为raw格式，raw并不是常见的音频格式，但我们可以用转换软件把常见的mp3等格式的音乐转换成raw格式的音乐，这个会在后文中提到。Dskara 可以识别的歌词文件为.DSK格式，也需要自己制作。把主程序和Dskara文件夹放到存储卡上就完成了Dskara的安装。

Dskara的图标是一个小的麦克风，启动以后，



下屏显示出GAME。点击进入选择菜单，歌曲列表可以显示8首歌曲，用ndsl的十字键进行切换。下屏幕是Dskara的标志，同时显示了歌曲的相关信息，选好相应的歌曲后，按A就开始播放了，这时上屏幕显示歌词，当音乐响起的时候歌词会高亮显示，我们就可以跟着Dskara 进行练习了。

制作Dskara可以播放的音乐需要借助音频转换软件，raw格式的音乐没有mp3应用的广泛资源自然也就少了，所以我们要自己动手丰衣足食，这个推荐switch这个转换软件，首先就是安装switch了



当然网上可以找到绿色版的switch这样还可以免去了安装的烦恼switch虽然是英文的软件，但使用很简单的，首先我们选择add file 添加要转换的音乐文件，如果批量转换的话就选择add folder，之后选择转换输出的地址即 out put folder，点击，browse选择输出的位置，之后在out put format选择输出的格式，输出格式自然要选择raw了，之后点击conver就开始转换了，这样我们就得到了Dskara可以播放的音乐文件。

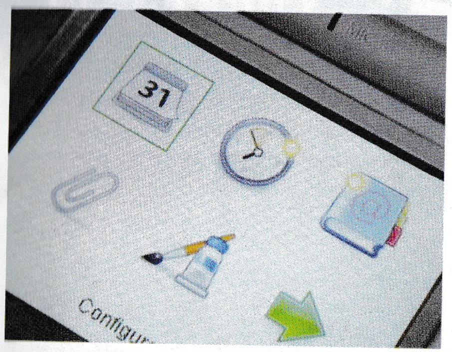
歌词的制作想对繁琐，需要对应演奏的时间进行设定，用记事本进行编辑处理，在改后缀为dsk就可以了不过Dskara的歌词不能使用中文，不能不说是小小的遗憾，编辑歌词十分复杂，如果能采用通用性比较高的irc歌词就完美了。

Dskara 的功能简单易于上手，对于广大玩家来说可以实现边听音乐边显示歌词的功能，是十分不错的，虽然不支持中文歌词，但用来学习英文也是不错的选择。希望作者以后能简化歌词的制作程序获得更大的突破，也许Dskara并不完善，但毕竟为ndsl增添了有趣的功能，推荐大家尝试这款掌上的练歌房，Dskara 给你更多出色的体验。

DSOrganize把ndsl武装成pda

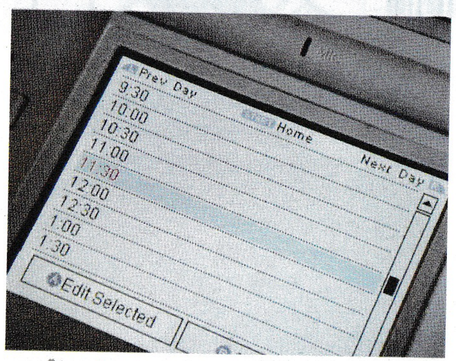
NDSL是一款充满创意的主机的双屏设计不仅为游戏开发者提供了广阔的施展想象力的空间也为软件开发者提供了施展创意的机会，ndsl从外观看起了更像一款pda，当然国内也有人把ndsl形容成文曲星，其实ndsl的触摸屏就使得在其平台上出现pda软件成为可能，任天堂没有为ndsl开发专门的pda软件实在可惜，也许这就是任天堂始终坚持的游戏理念，不过还有广大的软件爱好者在为ndsl添砖加瓦，DSOrganize就是专门为ndsl开发的pda软件，DSOrganize实现了，文件浏览，日程管理，

音乐播放，IRC聊天，网络浏览，绘图，便签记录，等强大的功能，同时DSOrganize还支持插件功能目前已经通过插件的补充支持了md，和wsc游戏的模拟，当然随着软件作者的努力更新，以及软件爱好者的开发还会有更多功能在DSOrganize上实现，DSOrganize可以说是ndsl上最为强大的pda软件下面我们就来介绍下DSOrganize软件的使用。

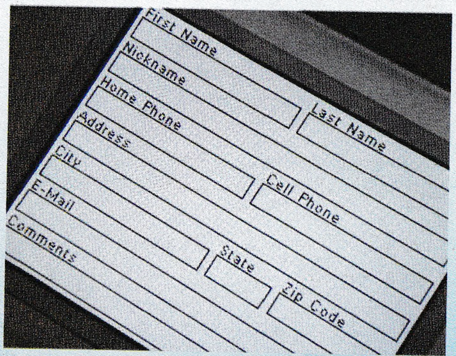


DSOrganize的功能虽然强大但安装却很简单，使得大家都能轻松上手，更加容易了解这款软件，下载DSOrganize的软件包，解压后有两部分，DSOrganize文件夹软件需要加载的插件，皮肤，DSOrganize.nds是软件的主程序，对主程序打上对应烧录卡的dldi补丁才可以加载DSOrganize文件夹的插件.同时dldi补丁包装DSOrganize可以读取存储卡上的信息，slot2烧录卡使用.sc.nds或者.ds.gba文件，把DSOrganize.nds主程序和DSOrganize文件夹放到存储卡的根目录，特别提醒如果DSOrganize不放在跟目录的话可能出现问题严重的情况会在存储卡上生成一个巨大的文件，如果发生这种情况，需要把存储卡进行格式化，就能解决这个问题了.安装完软件后我们来看下DSOrganize的操作吧.

启动软件后伴随着轻快的开机音乐，我们看到了DSOrganize的界面虽然DSOrganize的功能很强大但界面却很简陋，不过不用担心DSOrganize是支持换皮肤功能的，皮肤的制作很简单，使用windows自带的画图板就可以搞定。如果你想制作一套完整皮肤的话，需要制作50*50的图标11个，40*20的图标两个，32*32的图标21个，19*18的图标6个，10*10的图标15个。是不是觉得很多呢？其实如果你只是想修改主页界面的话只需要制作我前面提到的前两类图标就可以了，把皮肤放到DSOrganize\ICONS文件夹，就为软件更换了皮肤.重新包装后 DSOrganize就焕然一新了.运行程序后上屏幕显示时间日期，计划等信息，还会根据ndsl的设置显示用户名，由于软件出自国外的爱好者之手所以是系统语言是英文，不过单词都比较简单，界面上排的第一个图标是日历功能，可以显示可以查看每个月的信息，十分方便，按LR键可以调整月份，方向键可以调整日期，安B键可以查看当日的详细计划，按A键可以编辑当日的备忘录在开机的时候会显示在上屏幕提醒你不要忘记重要的事情

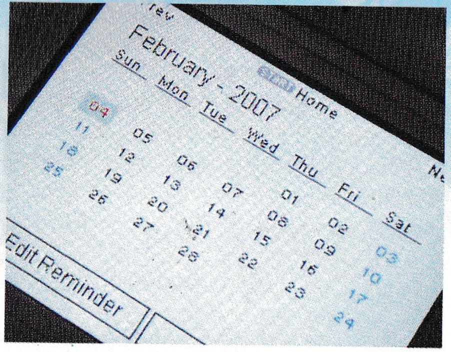


第二个图标是计划安排，可以安排每日的行程计划，详细到每个时间段的计划安排，LR键切换日期，start键返回主界面，B键进入日历界面。按A键进入编辑模式，在编辑模式下再按A键则是保存。编辑了当日行程安排之后同样在上屏会有显示，接下来的图标是通讯录按B键就可以创建相关的信息了DSOrganize的通讯录十分详细姓名，地址，电子邮件，电话一应俱全，全部编辑完成后按A键保存，名片文件会保存在\DSOrganize\VCARD里面。选定名片按A键即可再次编辑，按X键再按A键即可删除。

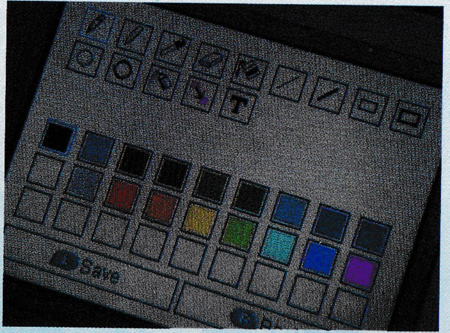


第二行第一个图标是便签功能了用来记录一些日常琐碎的事情，同样是按B键是新建一个文档，保存之后按A键可以编辑。

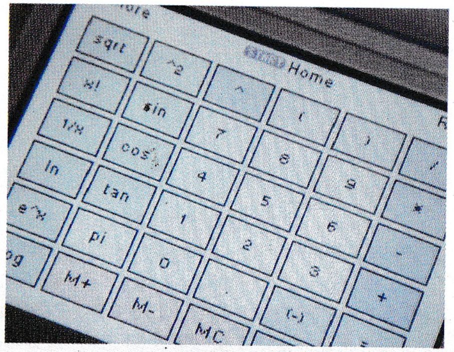
第二个图标是绘图功能DSOrganize提供了相对完善的绘图功能，进入后按B键可以新建一个图片，



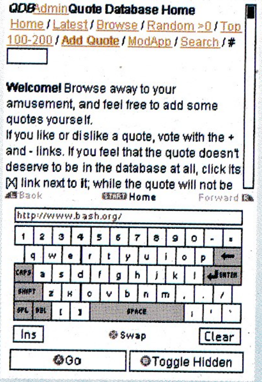
输入文件名后就可以绘画了，DSOrganize的绘图功能比不上之前介绍过的专业的绘图软件colors不过已经足够使用了，DSOrganize的绘图功能更像是精简了的windows画图，所以在使用上会有熟悉的感觉，通过十字键对工具进行切换，直线、矩形、圆形工具都有哦，还可以插入文字。ABXY用来选择颜色，第三排的颜色是用来自定义的，选择之后按start键就可以选取自己喜欢的颜色了图片的保存格式有png和bmp两种，可以在configuration里面设定。由于ndsl触摸屏的设计，所以绘画也就应用了触摸操作，只需要触摸笔就可以信笔涂鸦了。最后一个图标是文件管理器，DSOrganize最为出色的功能就在于此了，对于使用烧录卡的玩家，由于大部分烧录卡没有提供文件管理功能，因此十分不方便，每次都要连接电脑才能完成删除复制等操作，给玩家带来很大的烦恼，使用DSOrganize的话可以直接对存储卡上的文件进行删除复制粘贴等操作，同时可以打开存储卡上的指定文件，Open 打开文件或文件夹，Up 返回上一级菜单，New File 新建文件Delete 删除文件Rename 重命名Copy 粘贴New Dir 新建文件夹Cut剪切View 浏览文本Play 播放音乐，此外浏览文本时使用LR键可以快速翻页，按Y键可以编辑文本，按X键可以隐藏文件这些体贴的功能都显示了



DSOrganize的强大，软件不仅支持mp3,ogg,wav等常见格式的播放，还支持flac,aac等格式，甚至还支持pls,m3u列表播放播放音乐时，按X键可以改变播放模式（顺序播放，随机播放等），按start键可以进行Hold操作（即锁定按键），再按一次取消Hold。方向键上下可以调节音量大小。DSOrganize还有个不为人知的小秘密新建一个.wav文件，按Y键可以录音怎么样这个隐藏的小功能也十分实用吧。第一页的功能已经介绍完了，那么接下来我们把DSOrganize切换到第二页，点击屏幕右下的小箭头可以在第一页和第二页之间进行切换。



第二页第一个图标是科学计算器了，不仅有必备的加减乘除，还有三角函数，指数运算，对数运算等等。按R键可以在角度和弧度之间切换，按L键你会发现甚至还有反三角函数的运算。总之，这个计算器满足一般学生的需求是没有问题的了。计算器也是个和体贴的功能呢，下一个图标是IRC了IRC是Internet Relay Chat 的英文缩写，中文一般称为互联网中继聊天。它是由芬兰人Jarkko Oikarinen于1988年首创的一种网络聊天协议。不过国内使用IRC的人不多实用性就大打折扣了，首先要设定好ndsl的wifi设置，因为软件使用的是ndsl本体的设置协议，进入之后软件会自动寻找热点并且连接到服务器，值得一提的是聊天时还可以设定自己文字的颜色。

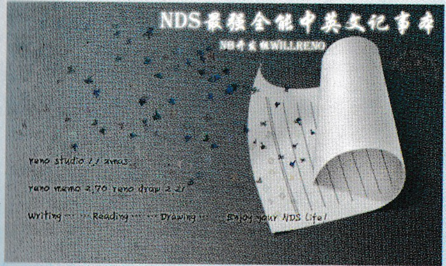


下一个显示图标就是网页浏览器了浏览器比起之前的版本可以说是进化了很多，支持基本的css，在网页中输入文字，大多数htm，甚至还支持显示较小的图片，虽然说还有一些小bug，但是我们相信作者会在以后的版本中不断完善的。唯一的遗憾还是不支持中文编码，所以浏览中文网页会显示乱码。最后一个是连接到作者的主页下载一些小文件，有自制软件，自制游戏，演示DEMO，DSO的插件等等，内容很丰富。这些功能已经够让人眼花缭乱的了为了更好的使用DSOrganize，我们可以对DSOrganize进行设置在下屏的最下方有个Configuration在这里你可以更改你的DSOrganize的设置使DSOrganize更好的为你服务第一页Language可以更该系统的语言。有英语、西班牙语、法语、意大利语等17种语言Startup Screen选择开机后进入的画面。默认是Home，即主界面，当然你也可以选择日历、文件管理器Time Format更改时间显示。12时制或者24时制Name Format更改姓名显示Date Format更改日期显示方式Icon Set更改皮肤第二页Action on Second Click设置是否双击打开Swap A/B Buttons设置是否切换A/B键Hand Position设置惯用手。第三页拖动图标，更改图标在主界面的显示顺序。就好像在windows下可以自己排列图标一样第四页Scribble Save Format更改绘图板的图片存储格式。可以选择png或者bmp第5页Auto Bullets in Todo设定在写Todo时，换行后是否自动在行首添加短横线。默认是否第6页Edit Font设置修改文档时的字体。共有两种字体可供选择。第7页Show Hidden Files是否显示隐藏文件，Default Homebrew Directory连接到主页时的默认文件夹，Default Boot Method默认启动，除了原有的功能外DSOrganize还可以通过安装插件实现更多功能现在DSOrganize就实现了模拟md和wsc游戏的功能，插件放到DSOrganize/PLUGINS文件夹中，在文件管理器里运行相应的rom就可以了。不过现阶段模拟插件的效果还不是很好比起ndsl上专门的模拟器还差上不少，也许模拟器插件对DSOrganize来说始终是个附属功能，对于DSOrganize来说实现强大的PDA功能才是DSOrganize的最大优势。

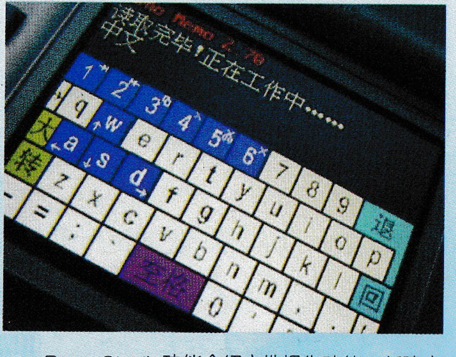


DSOrganize凭借出色的功能优秀的设计已经成为ndsl上的必备软件了，凭借ndsl独特的机能，随着作者的不段更新，DSOrganize还会不段完善实现更多功能，推荐给每个ndsl的玩家使用。

国人制作全能笔记本软件reno studio



如果说gba时代的readboy是国内掌机软件的开拓者的话，那么毫无疑问reno studio，则是ndsl时代的继任者了，从默默无闻的小软件，到实现众多功能，reno studio的作者，用辛勤书写自己的辉煌，这款NDS记事本 Reno Studio 软件出自国内软件开发组NDSBBS软件开发组willreno 之手，目前reno studio实现了在ndsl上快捷方便的输入中文的梦想，reno studio目前已经实现了文本编辑，绘图，阅读，等功能。

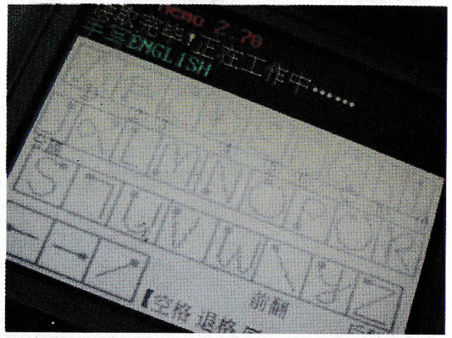


Reno Studio功能介绍文件操作功能：新建文件，保存文件到存储卡，另存为文件到存储卡，读

取文件。支持保存为TXT，ASM,C,HTM等纯文本文件。输入法功能:支持英文输入法，手写英文输入法，拼音输入法（支持词组），手写拼音输入法。编辑功能：具有自动换行和自动翻页。可以在文本的任意地方插入汉字或者英语，可以插入当前日期和时间，可以在中文或者英文的输入法下进行换行。支持最大5万个汉字的输入，10万个英语字符的输入。当一页输入完成后，在输入的字母会放到新的一页显示豪华RM VBKB键盘：类PC键盘设计，使用上手感更好，标点系统：VBKB键盘已经内建PC键盘上的所有符号、标点。在拼音输入法中还建立了中文标点，数学符号，数字序号，单位符号，特殊符号和制表符，文本浏览功能：在此状态下，你可以浏览你的整个文档，包括了逐行浏览和快速翻页浏览方式，使得文本阅读更加的方便，网页浏览和网页文字信息编辑：可以读取GB2312,GBK，UTF8编码的网页，过滤其中碍眼的语法部分，并且配备乱码解决方案解决UTF8的问题，文件列表功能：在读取和保存的时候，上面的屏幕就会有一个文件列表，该列表显示\reno_memo\record下的所有文件，这样你保存和读取的时候就不要记忆文件名称了.文件列表是按L/R进行翻页的．自动读取功能：自动读取上次开机保存的文件，这个可以在每次开机自动打开上次没有写完的文件然后接着写哦（此功能可以自行添加或者删除，根据\reno_memo\下有没有save.rms来判断）。优秀的画面系统：动态窗口技术，使得程序更动感。多达8种渐变效果，画面过渡更精彩。使用新图像系统，减少画面的抖动。



看了上面的介绍reno studio实现了众多丰富的功能，那么我们来看下reno studio的安装吧，软件的安装下载reno studio xmas 1.1的软件包，包括1个文件夹reno_memo，和rs_xmas_.nds文件。文件夹reno_memo 是reno studio的加载文件夹，其中reno_memo里包括4个文件夹（etc,sys,record,skin）和 save.rms。etc里是程序的开画面，sys是重要的系统文件（包括skin下是软件的皮肤，包括背景图片rmbg.bmp和字体颜色文件fcolor.bin。record文件夹是您存放需要浏览的网页，和您平时在RM里保存的TXT文档和BMP文档等。save.rms是RM的存档文件reno studio的配置文件都放在里面，rs_xmas_.nds 是主程序，把文件夹reno_memo和rs_xmas_.nds 复制到存储卡上就完成了安装。



基本编辑

1．第一次打开本软件或者\reno_memo\不存在save.rms，则首先要求用户输入新建立的文件名字，如果不进行输入，则使用默认的名字。非上述情况则直接显示最后一次保存的文档。

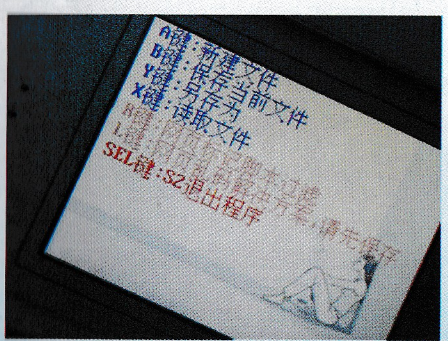
2．此时就可以进行文本输入了。按A进行输入法的切换（注：手写就是手写英文）。手写也是A切换。按R进入插入时间和日期模式。英文和中文模式下直接使用VBKB键盘中的符号。中文输入的时候支持模糊输入法，比如我们就可以简化输入为WOM，简化的时候第一个字的拼音必须是全的。如果拼音的第1页没有你想要的，那么就按- =进行翻页，然后再选择词。注意默认空格就是选1。在中文输入法下，用键盘输入特殊的序列就可以出现中文标点符号数学符号，数字序号，单位符号，特殊符号和制表符。在两个输入法下都可以直接按软键盘的回车进行换行。

3．手写提示：请按照下屏上提示的进行英文字母的输入，最后一行的3个符号的提示在符号旁有提示。英文手写状态下，默认的写出来的是小写，如果你按住右键(左手习惯者按Y)在写，写出来的就是大写。中文拼音手写状态下，选字是按住右键(左手习惯者按Y)在写a是选1，按住右键在写b是选2，以此类推（下屏有提示），如果按住右键（左手习惯者按Y)写x,z就是拼音上翻页/下翻页。

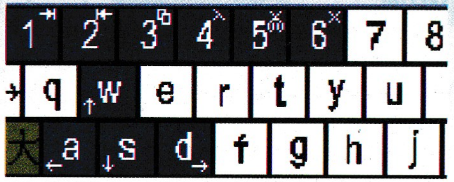
4．写着，写着想在中间插入文字或者删除中间某段文字删除文字怎么办？这个时候按X就会进入"随意改"功能了。随意改的说明见。

6.想浏览全文，查看改的怎么样了，怎么办？？这个时候按B进入了浏览模式了。RENO READER 1.0的使用L/R 上一行 /下一行上/下：上一页/下一页Sel：打开触摸，这个时候支持触摸来翻页。此外RENO READER还支持mk6动作感应卡，当插入MK6执行RR1.0的时候，向上、下倾斜NDS就是翻页操作，此外对于mk6的感应功能，在浏览模式下还实现了随着ndsl的方向的变化，阅读界面也进行旋转的特性十分有趣哦。reno studio还支持网页格式的文档浏览，首先将网页文件HTML,HTM拷贝到record文件夹下。注意不支持MHT.打开网页比如"a.htm" 按START，按R进入网页过滤，注意生成的文件的默认文件名已经为h2t.bak.txt。如果有乱码，在按START，按L进入乱码解决方案。以上就可以基本解决网页的阅读问题。按B键就可以直接浏览。编辑和保存和普通的TXT一样。能过滤utf8网页，可以对文字信息进行查看和编辑。能过滤GBK编码网页，对文字信息进行查看和编辑。

6.文章写好了，可以保存了。按start键进入文件选项。保存就是不要输入文件的名字，用你刚才新建文件的时候输入的文件的名字进行保存。另存为就是用另外一个名字进行保存，如果另存为的时候没有输入任何名字的就不进行保存。 保存的时候自动将RS格式转换为WIN格式。



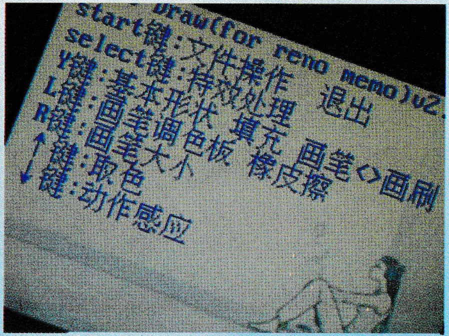
7.想建立个文件了：按start进入文件选项。按照提示选择新建文件，然后输入文件名字就好了，同上，如果不输入文件名字就不进行新建操作。 8.读取某个文件：按start进入文件选项。按照提示选择读取文件，然后输入文件名字就好了，同上，如果不输入文件名字或者文件根本就不存在就不进行读取操作。 读取的时候自动将WIN格式转换为RS格式9.在新建、另存为、读取时候，上面的屏幕显示\reno_memo\record\的所有文件，按L/R进行翻页。 预览系统的使用：首先使用L/R选中某个文件，这个文件是反白的状态，你只要触摸屏幕下面空白的部分就可以进行预览操作，再次触摸可以输入名字。直接选文件：同样是L/R选中某个文件，这个文件处于反白状态，然后按A就可以读取、保存、新建等操作基本块操作



按键说明：1 确认段尾 2 确认段首 3复制 4 粘贴 5 剪切 6 删除块

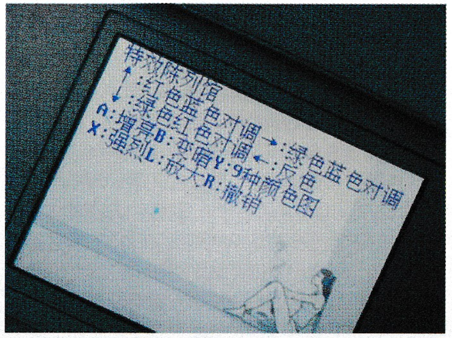
按X进入随意改模式。这个时候可以进行的是光标的自由移动WASD控制4个方向。

如何复制移动光标到你要复制的段尾按1，在移动光标到你要复制的段首按2(注意：同样可以先段首2。在段尾1)，然后按3，就会完成复制（需要保证你的磁盘至少有1MB的剩余空间，不然可能会复制失败）。注意：你在确定后段的位置，也就是说按1，按2后不能在按WASD方向键，再去按复制按键，此时前面的确定工作就无效了。如何粘贴移动WASD到你所需要的位置就可以完成粘贴了。在按X会进入编辑插入字的模式，此时你只能在光标前插入你想要的字或者删除光标前面的字了。最后按X会到普通编辑模式下。剪切和删除雷同复制的操作。如果你想使用绘图功能可以在Reno Memo下按SELECT就可以进入Reno Draw ，而在Reno Draw 下按START选择B就可以回到Reno Memo，注意RD切换RM前，如果需要保存，请先存你的文件。



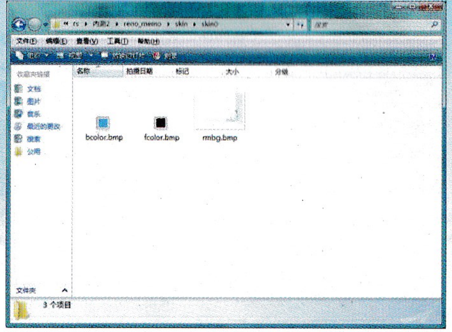
进入Reno Draw状态后上屏幕显示的是Reno Draw的工具提示，按L键 调出调色板 直接选择颜色，白色可以充当橡皮使用，按R键 选择画笔的

大小 按上下可以改变画笔的大小，按SELECT键对图案进行特效处理，有多找种效果可以选择Reno Draw的绘图功能也很不错，可以进行基本图形的绘制，绘制的时候实时显示结果，和画画板一样，Reno Draw具有填充桶，具有画刷取色工具。值得一提的是Reno Draw也支持了DSMOTION卡，在插上DSMOTION卡的情况下可以用感应功能控制画笔的方向。为防止感应功能的误操作，使用这个功能的时候必须按住方向键的下才可以使用，作者借鉴了WINDOWS的功能加入了插入图形的功能并可以对这些图形填充颜色，相比较文本编辑功能的强大，绘图的功能还比较简单。



个性化的你的Reno Studio皮肤部分在skin文件下可以有10套皮肤，分别是skin0—skin9，正式版仅提供2套。其中skin0：如下图：

Bcolor.bmp是浏览字体颜色文件，大小为16×16的24位BMP，大家只要用画画板打开填充成你要



的颜色，就可以更换了。Fcolor.bmp是编辑字体文件，大小为16×16的24位BMP，大家只要用画画板打开填充成你要的颜色，就可以更换了。Rmbg.bmp是背景文件，256×192的24位BMP。程序中是可以自由切换皮肤的。按START进入菜单选择切换皮肤即可。

键盘音部分以SWITCH软件作为参考，转换为RAW格式，基本设置如上，保存到reno_memo/keysound下的rskey.raw。reno studio提供了不错的DIY功能，可以做出自己喜欢的reno studio。

reno studio作为一款国内开发小组的作品凝结者作者的心血和对软件开发的热爱，reno studio的实用性很高，对于经常携带ndsl的玩家可以把ndsl当作记事本实用记录下生活的点点滴滴。推荐所有ndsl的玩家尝试这款软件。

DSSaveTools存档转换易如反掌

现在市面上烧录卡种类繁多，不同品牌之间由于采用了不同的技术，处理存档的方法不同，也就造成了存档不通用的烦恼，掌机的交流性大打折扣，而想要分享存档的玩家，也只能和自己使用同一种烧录卡的玩家互换存档，虽然有些品牌的烧录卡提供了存档的转换功能，但使用上涵盖的存档类型比较少不能做到真正的广泛使用，通用性不强，依然没有解决存档互换的问题，不过软件爱好者始终给我们带来了惊喜，ndsbbs开发组的anter就制作了一款NDS烧录卡存档转换件DSSaveTools，可以将几乎所有种类的存档转化为其他各种存档格式，并且支持NDS和GBA存档格式，可以正确的将口袋妖怪珍珠钻石的512K存档转化为256K的其他格式，可以测试出源存档中的有用数据大小，可以查看wii和NGC的存档中的信息。



安装由于本软件是使用C# 2003编写的，所以需要微软.NET Freamwork 1.1运行库支持，请各位自行到微软网站下载，如果不安装NET Freamwork 1.1飞话软件会显示初始化错误无法正常使用，软件为绿色软件无需安装，直接双击就可以使用。

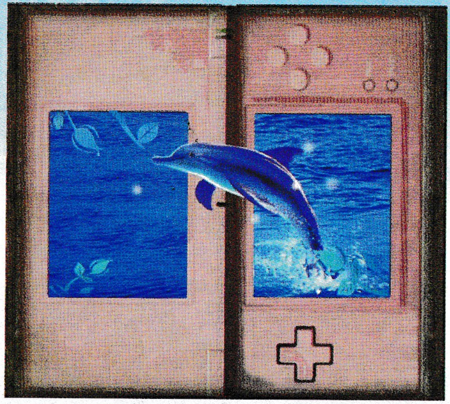
在使用前我们先要对nds游戏的存档有一定的了解存档文件分为三类：A：标准存档格式，有0.5K(4K bit)、8K(64K bit)、64K(512K bit)、256K(2M bit)、512K(4M bit)五种类型，绝大多说烧录卡均是这种格式，但某些烧录卡可能仅支持其中的一种或两种大小。B：标准存档格式的扩展：这类存档是在标准存档格式的基础上修改而成的，特征是比标准存档格式大一点，一般为1~8k。C：烧录卡自己的存档格式：这种烧录卡很少，比如DS-X。它的存档理论上只是第一种或第二种格式的一种变化，但具体格式未知。对于A类存储卡，存档转换很简单或根本不需要转换。在我编写的软件中，转换后格式直接选择“Other”，只要存档大小选择正确，基本就不会有任何问题。对于B类存储卡，转换的关键是知道多出的那1~8k数据的结构和作用以及生成这段数据的方法。对于C类存档就比较麻烦了，关键是知道这种存档格式和标准存档格式之间的相同点和不同点，以及这种存档的存储方式。另外，在A和B类型的存档文件中，会有很多无用的数据，比如一个512k的存档，其中的有用数据有可能不足整体的十分之一。对于无用数据，一般采取的办法就是使用“00”或“FF”填充。C类存档好像没有这类问题，估计把无用数据压缩了。了解了存档后就正式进入使用了，首先双击应用程序的图标打开程序，软件的界面很简单，做上角有醒目的软件名称DSSaveTools 右上角有转换模式和语言选项，转换模式可以选择nds和gba两种主机的存档类型，语言有简体中文，繁体中文，以及英文。因为是国人开发简体中文的界面看起来很亲切，DSSaveTools的布局很合理，还友情的添加了奥运倒计时的设置，同时提供了相对完善的功能，我们首先设置好输出的格式，下拉菜单包含了常见的烧录卡，还可以设置输出存档的大小，设置好要转换的存档类型接下来就是选择输入路径了，一切就绪后点击转换，马上就可以得到所需要的存档了，怎么样很简单易用吧。DSSaveTools还有存档测试的功能可以测试存档的大小，存档测试功能对要将存档转换成需手动选择大小的存档格式有一定参考作用，当你设置源文件后，存档测试功能自动执行，测试的结果在界面上以彩色条形图形式显示，不同颜色表示的意义红色：有用数据，转换时必须保留，黄色：有可能无用数据，转换时可能需要保留。绿色：无用数据，转换时不需要保留。灰色：无数据，转换时不需要保留，如保留，将用“FF”填充,EEPROM颜色框的意义：红色：源文件前512K数据均为无用数据，有用数据从第513K开始,灰色：正常存档。举例说明a.某512k存档，测试结果为“红红红绿绿绿灰”表明此存档为512k存档，前64K Byte数据有用，65K—512K数据无用。手动选择转换后存档大小时建议选择“64K（512K bit）”模式。某257k的M3存档，测试结果为“红红黄绿绿灰灰”：表明此存档为256k存档，前8K Byte数据有用，9K—64K数据可能无用，65K—512K数据无用。手动选择转换后存档大小时建议选择“8K（64K bit）”或“64K（512K bit）”模式。某520k的DSLink存档，测试结果为“红红灰灰灰灰红”：表明此存档为大于512k的EEPROM存档，前512K Byte数据无用，513K—520K数据有用。手动选择转换后存档大小时建议选择“8K（64K bit）”模式。DSSaveTools实现了不同烧录卡之间存档的互相转换，同时软件的使用十分简单，在易用性上做的很好，为广大玩家提供了方便，当然DSSaveTools还存在一些问题，这些都会随着作者的努力改进而逐渐完善的，同时也希望玩家多多支持国内的软件开发者，他们的无私奉献给了我们更多精彩。

掌上书院Dolphin Reader

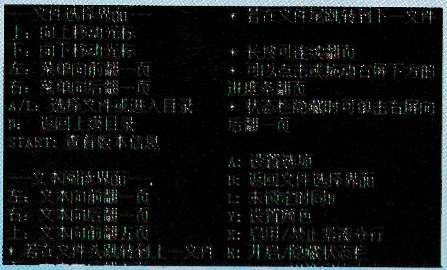
记得看过一篇关于掌机新功能的文章，从菜谱闹钟到手电麦克风，到最夸张的板砖……真是让人跌破眼镜，充分说明只要你想得到，小小的掌机也是可以有无限的可能的。当然很多都像这样“功能”都只是拿来亮亮眼球，博人一笑，并没有多大实用性的，于是也就没有多大的生存空间和推广的必要了。所以，个人觉得NDSL最为实用，并且效果最为突出的自主开发的功能，就是拿来看电子书啦，虽然这个功能也许并不能算是很新。

相信很多人买NDSL的时候都是冲着它卓越的富有创造力的游戏，但是除了游戏以外，NDSL的其它功能似乎就显得弱了那么一点。例如看电影，听mp3，处理方法姑且不说，效果就是一个巨大的瓶颈，相信大家都对它的这些功能多少都有点遗

憾。但是，有短必有长，使用NDSL以下面介绍的方式来看电子书的话，其独一无二的效果，一个字，赞！



这就是我们接下来要介绍的一个很不错阅读软件Dolphin Reader诞生的由来：一位开发人员在游戏之余，产生了一个灵机一动的想法，充分利用NDSL独特的双屏显示和下屏触摸笔的设计，让它变成了一本独特的、超大容量的“书”！试想一下，一个阳光灿烂的午后，你半躺着坐在舒适的懒人椅上，捧着一本厚厚的书阅读的情景，而现在你完全可以不用承担那本书的重量了，把它换成另一本更小更可爱的“书”吧，那就是你的NDSL！你所做的就是竖着拿它（以便于更多一本书），然后时不时的拿触摸笔点它的下屏翻页！再试想一下，当你玩一个游戏玩的热火朝天，却在某个地方突然卡住了，但是，你所在的地方没有办法立刻上网查攻略！啊！这种不爽的感觉相信很多玩家都能体会。现在你不必有这样的烦恼了，你完全可以把一个攻略转成文档放在你的NDSL里面，随时可以查看。废话少说，接下来开介绍我们今天的主角Dolphin Reader吧！Dolphin Reader（以下简称DR）的一个最主要最直观的特点，就是：纵向阅读！这是作者的坚持，作者由脑白金（Brain Age）游戏得到启发，做了这样一款阅读器。从2006年10

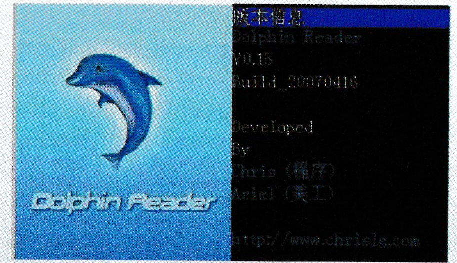


月28日支持slot 2的第一个正式版本0.1的发布到今年4月份的支持slot 1（试用版）的0.15版本的出现，作者在不断的改进和完善着这只小小的海豚。

使用方法：将位于rom目录下的Dolphin Reader的rom文件(.nds或.gba)按以下方法操作

SLOT1端或SC系列的SLOT2烧录卡，请将rom文件直接复制到卡上；M3/G6/EZ4系列的SLOT2烧录卡，请rom文件用PC端转换软件发送到卡上。然后使用转换工具：

把要阅读的纯文本(.txt)文件或网页文件(.htm或.html)或包含.txt/htm/html文件的目录复制到Book目录下；双击运行conv.cmd，会在DRBook目录下生成对应的目录和.dr文件；把.dr文件或含有.dr文件的目录复制到卡上。完成上面两步操作以后，就可以打开NDSL，运行Dolphin Reader的ROM，进入到你卡上的书集目录挑选书看了。在NDSL上打开你所上传Newdolphin_reader文件，（笔者喜欢把一本书或者一类书生产一个New Dr文件，然后上传时改Newdolphin_reade为书名，这样很直观，放在烧录卡上自建的Book文件夹里面，就像一个小小的书架。:）然后，你就可以把你的NDSL转个方向竖着拿了。



在右边（NDSL的下屏）的文件列表里面，有你放在Book目录下的纯文本(.txt)文件或网页文件(.htm或.html)所转换出来的文件，目录结构跟你放置的一样。并且根目录下面会有一个使用说明的文档，里面详细介绍了DR的在阅读时的操作：好，开始看书吧！ Dr支持16*16、14*14两种点阵的字体，在阅读界面后按“select”建切换；书本的默认格式是黑底白字，但是作者提供了更改颜色设置的功能给读者，在阅读界面按“Y”键进入界面“B”键退出（目录界面无效）；以上两种方式读者可以根据自己的喜好进行修改。阅读时，用方向键或者用触摸笔翻页。作者为了一只手阅读的方便，把“L”键作为返回上级菜单的功能键，但是有人反馈说这个键很容易被误操作按到，于是作者提供了锁定“L”键的操作，在阅读见面按“A”键进入，“B”键退出。并且在这里提供了设置定



时翻页的功能，读者可以设定书页在10s-100s之间的自动翻页。还有，阅读界面按“start”键，可以进入“时间信息”界面，在这里，读者可以看到自己本次阅读的时间和累计阅读本书的时间，在这里面还有个小秘密，作者留了一个彩蛋等着你发现哟”（提示：一次阅读超过一小时再进去看看吧）

Dolphin Reader在阅读上更加贴近真实阅读的感觉，软件提供了相对完善的功能，而 同样作为国人自制的读书软件更加贴近国人需求，Dolphin Reader在不段给我们带来惊喜，作者也在努力的增加新功能，让我们期待这款掌机上的读书软件能为我们带来更好的阅读体验吧。推荐每个想使用ndsl阅读图书的玩家使用。

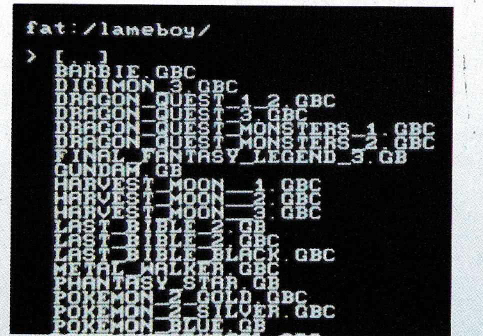
重温旧梦Lameboy

1989年CPU为8位元的GAME BOY（英文缩写GB，比SP游戏机大）问世，虽然仅仅是四色黑白屏幕，游戏卡最大容量也不过32MB，但是这个小东西却让全世界疯狂，已经因车祸辞世的设计者日本人横井军平造就了任天堂GB王朝。1998年



10月和11月Game Boy Color(GBC)分别在日本及美国以。95发售。显著的不同就是GBC拥有了一个最大发色数为32000，可以同显56色的TFT彩色液晶显示屏。除此之外机载记忆体加到了256Kb，而那颗定制Z-80 CPU的速度也提升到了8 Mhz。GBC的发售远比Nintendo想象的成功许多。到1998年，GB/GBC一共发售了5000万台以上，达到了掌机前所未有的高峰，随着时光的流逝，我们已经捧着ndsl玩着一款又一款经典的游戏了，但我们始终无法忘记GB时代给我们留下的欢乐，而ndsl并没有向下兼容GB游戏，也许GB卡带庞大的身躯，已经无法和ndsl纤细的机身相容了，但我们始终希望能在流行的平台ndsl上去重温这些经典游戏，模拟器也就应运而生。Lameboy作为ndsl平台上最好的GB模拟器，给我们重温经典的体验。下面就来讲解下软件的使用。

Lameboy的安装十分简单，下载软件包后解压，里面就是Lameboy的主程序了，我们选择通用性强的Lameboy.Nds文件做为主程序,打好对的dldi补丁这样才可以是软件读取存储卡上的rom文件,同时可以包装存档的写入操作.之后我们要做的就是在存储卡的根目录上建立一个命名为Lameboy的文件夹，我们把想要模拟的rom放到命名为Lameboy的文件夹里,然后把主程序Lameboy.Nds也一起放在存储卡的根目录上这样就完成了Lameboy模拟器的安装.启动模拟器。



Lameboy的界面十分简陋，在下屏显示rom列表，如果没有把rom放在Lameboy文件夹里的话还要调用模拟器进行查找，如果放在Lameboy文件夹的话，rom就会直接显示在下屏幕了很直观也很方便，用十字键可以进行选择操作，模拟器不支持中文名字命名的rom，请避免使用中文命名rom，一方面在rom列表里会显示乱码，另外允许模拟器之后还会产生错误的文档，此文档不能删除，只能通过格式化存储卡的方法解决。按A键可以载入游戏，进入游戏后按Y键可以切换显示模式，有两种显示模式，一种是按照GBC的分辨率设置的此外就是拉



伸了不过软件还不支持拉伸到ndsl全屏的设置，总的来说Lameboy的模拟器效果还是不错的，色彩的还原度很好，配合ndsl的显示效果，十分不错，同时Lameboy模拟器可以模拟部分游戏的声音，当然鉴于模拟器完成度的问题不是所有的游戏都支持模拟声音，同时Lameboy的运行速度很好，一些经典的游戏都可以模拟，Lameboy的存档方式有所不同，一般来说模拟器的最大优势就是支持即时存档，但Lameboy目前还没支持这个功能，因此在存档上也就有小小的不便，Lameboy运行GB游戏是根据GB游戏里的存档设置进行的，比如在游戏里可以存档的，存档完成后要再按X键来把存档写入到存储卡上，作者可能发现这个功能容易让玩家忘记存档，所在新版软件里加入了返回rom列表自动存档的功能，可以说是十分体贴的功能。

Lameboy的功能虽然比较简单，但模拟的效果十分不错，推荐给喜欢怀旧的玩家使用，也希望作者给我们带来更加完美的GB模拟器

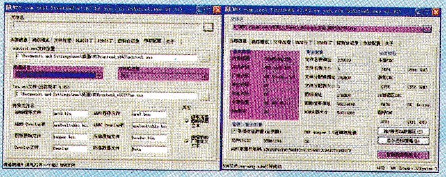
将rom分析到底

对于每个ndsl的玩家，都存有很多的rom，如何更好的管理和分析这些rom是比较头疼的事情，我们需要获取rom里的一些信息以便我们分类，收集rom，不过没有好的软件是无法进行这些操作的，当然国外的ndstool是个不错的选择，难道没有更适合我们使用的工具了么．今天就为大家介绍下这款由ndsbbs开发组，sinsin独立制作的rom分析工具NTFrontend，这款软件集合了众多软件的优点，为你分析整理rom带来了极大的方便．

Nintendo DS rom tool(ndstool.exe)是一个用于查看、处理、分解、整合Nintendo DS游戏ROM头部及内部文件系统数据的Windows控制台工具。NTFrontend是一个运行于Windows系统下的NDS rom tool图形界面前端工具。前端NTFrontend将ndstool的控制台命令行操作简化为Windows标准GUI对话操作，主要为提取、收集NDS ROM头部数据提供便利。也提供对ROM文件系统的查看、分解、整合等提供支持。主要功能依赖于ndstool本身，所以对于banner图标、文本等只提供简单支持。NTFrontend目前特性提供ROM Header信息的收集和校验，支持-i开关和-v选项，支持zip、rar和7z压缩的ROM（自动解压到临时文件夹），支持ROM的Secure Area加密或解密（-s开关），支持ROM的Header CRC修复（-f开关），支持ROM文件系统的浏览（-l开关）和分解（-x开关），支持ROM的重整合（-c开关），Banner图标和文本的读取与显示，这里开始已经和ndstool无关了，Banner的图标和文本以及游戏标识的修改（不通过ndstool），扫描文件夹，并读取所有找到的ROM的Header的自动过程，一张用于收集Header信息并能自定义表列标题的数据表，ROM文件的缩减，缩减到安全大小，支持给ROM打IPS补丁，IPS1/IPSPro受付中，支持给需要用FATLib驱动的自制软件打“流行性”DLDI补丁，支持给ROM打BSD补丁（通过bspatch），其它附加小功能，为ROM“用户”提供小贴士，控制台日志将被一一记录，除了查看还可以随时复制到剪贴板或清除，支持界面从5种语言切换，目前有英、简中、繁中，支持仿XP界面控件效果，-p开关和-k开关由于未经测试也很少使用，决定不予以支持

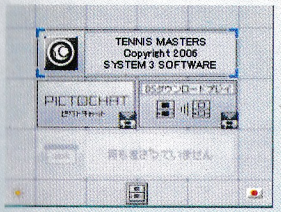


这就是NTFrontend的主程序了，NTFrontend是绿色软件，不用安装哦，我们双击NTFrontend.exe文件，就启动程序了，软件包里的其他部分都是NTFrontend的组件，如果删除的话会造成NTFrontend的功能不能正常启动，所以NTFrontend默认是英文界面，偶们点击OPTIONS可以选择语言和界面风格，更改语言选项后，会自动保存设置，当我们下次在启动程序的时候，就不用在进行选择了。当然你喜欢使用英语的话就可以省略这一步了，在参数配置里还可以进行更改皮肤的设定，N/A无皮肤，还有xp blue等几种皮肤．可以根据自己的喜好更换皮肤，NTFrontend的界面十分友好，



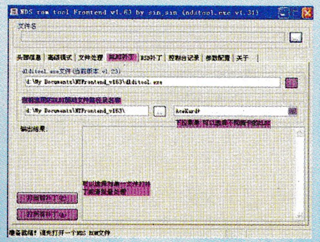
而且中文界面让你倍感亲切。

NTFrontend的基本功能就是查看rom信息了，我们可以任意打开一个ROM 文件，支持zip，7-Zip压缩文件的rom，NTFrontend这部分的功能和Nintendo DS rom tool一样提供查看游戏ROM头部及内部文件系统数据的功能，我们可以看到NTFrontend 提供了分析rom数据的基本功能，可以产看rom的内部标题，序列代码，厂商代码，单位代码，设备代码，卡带容量，rom版本，如果你需要更详细的信息还可以产看文件名表偏址rom头部大小等内容，此外还可以计算rom的CRC32数据，CRC校验实用程序库 ，在数据存储和数据通讯领域，为了保证数据的正确，就不得不采用检错的手段。多检错手段中，CRC是最著名的一种。CRC的全称是循环冗余校验，其特点是：检错能力极强，开销小，易于用编码器及检测电路实现。我们经常需要通过rom的CRC数值来判断rom是否为clean rom，此外点击复制到剪切板，可以把以上这些数值复制到剪贴版上复制下ROM的信息，方便交流ROM信息，如果点击显示图标横幅　可以显示ROM的Banner图标，这个图标跟你在ndsl主机的系统菜单看到的一样，完全再现了rom的Banner图标，，显示出图标横幅后我们可以进行一些修改ROM的Banner图标的操作，点击左下角的太阳图标即ndsl调节亮度的按钮可以关闭窗口，右下角图标可以进行切换语言的操作中间的NDS图标功能选择 提供了切换语言，修改ROM图标，信息的功能．我们可以把rom的Banner图标修改成我们喜欢的图标，图标要求使用16色bmp

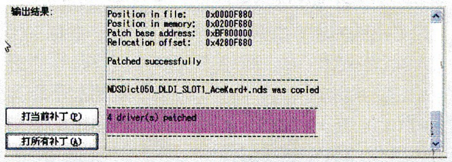


位图，才可以被修改，我们也可以自己修改rom显示的信息，让你的rom看起来更有个性．语言切换功能提供了6种语言的转换，日语，英语．法语，德语，意大利语，西班牙语，如果你喜欢rom的Banner图标还可以通过图标另存为，这个选项把rom的Banner图标提取出来。

NTFrontend除看查看rom信息，修改图标和游戏信息等功能外还整合了批量处理自制软件打DLDI补丁的功能，也是目前唯一支持dldi补丁批量处理的软件，dldi由于良好的通用性以及广泛性，受到了广大烧录卡玩家的喜爱，因为dldi的出现很大程度上解决了烧录卡对自制软件兼容性的问题，因此得到了广泛的应用，不少新手也许还苦于如果使用dldi补丁工具，不过NTFrontend已经实现了批量处理的dldi补丁的功能，让你使用起来更方便。



首先我们把NTFrontend的页面切换到DLDI补丁页面，在此之前我们首先要把需要用到的DLDI补丁放到文件夹，也可以自己指定dldi补丁存放的路径，之后再启动NTFrontend软件这样就会出现下拉选单，所有已经存放的dldi补丁都会显示出来，NTFrontend 支持单一文件补丁和批量处理两种可以根据需要选择，打当前补丁即为 单一文件补丁，选择要打补丁的文件单击打当前补丁就可以对文件打dldi补丁，当窗口显示patched successfully 补丁成功的时候我们就已经为自制软件添加好了dldi补丁，如果自制程序不支持dldi补丁是不能进行打补丁的操作的，打所有补丁为批量处理 执行这个操作后会生成打好dldi补丁的文件，窗口会显示N driver patch N代表的你放入的dldi补丁数，怎么样很方便吧，这个功能适用于有多个烧录卡的玩家免去一个一个打补丁的麻烦。



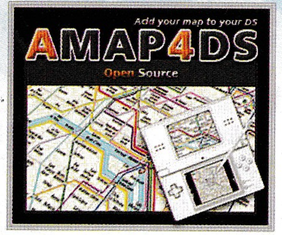
除了dldi补丁功能，NTFrontend还可以进行bsd补丁的操作，主要应用于BSD操作系统上的二进制文件比较补丁工具BSDiff由于有人移植到了win32上，所以现在被广泛用于取代不支持大文件的IPS补丁。

高级模式可以看做是NTFrontend功能的总括，在这里可以对rom进行很多操作，添加rom后可以支持，dldi补丁功能和bsd补丁的同时进行，还提供了缩减rom的功能，现在nds rom越来越大了对于存储空间有限的玩家来说缩减rom是个不错的选择，缩减rom的功能也很简单，只需要点击缩减rom的功能键就可以自动完成对rom的缩减，非常不错的功能，在高级模式里还提供了nfo的查看器可以产看rom发布的相关信息．高级模式还支持扫描文件夹可以批量添加rom．以列表的形式显示rom信息．此外NTFrontend还有控制台记录可以查看所进行的操作，也可以在发生错误的时候给作者反馈bug用。

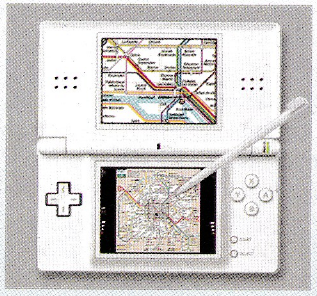
NTFrontend提供了完善的rom查看以及rom处理功能，可以方便的获取rom的信息以及对rom进行

处理，适合每个ndsl的玩家，而作者也在不段完善这软件，我们希望NTFrontend能做的更好，也希望这些国人开发的软件能真真正正带给玩家方便。

口袋地图AMAP4DS



在现实生活中地图的作用是很大的当我们来到陌生的城市，或者不熟悉的场所，地图就发挥他巨大的作用，随着科技的发展GPS之类的导航设备已经不算什么高高在上的产品了，配合GPS的导航功能，地图有了更大的作用，AMAP4DS是ndsl上的一款开源的地图软件，目前作者已经收录并制作了不少国家的地图，我们可以从作者的主页上直接下载到已经制作好的地图，当然也可以制作我们自己需要的地图。这一起都要归功于作者的开源，使得我们可以制作自己需要的地图。在作者网站上有许多国家的地图，当然中国的也有，不过仅仅有北京、广州、香港、上海地铁图。下面我们首先介绍下已经制作好的地图的安装。



从作者的网站上下载，地图包解压缩以后会有3个文件我们可以选择后缀是，nds结尾的文件复制到存储卡上，这样就可以在烧录卡上运行了./

AMAP4DS的界面很友好,充分利用了ndsl双屏的特性,默认采用了上屏幕显示大图,下屏幕显示缩略图的方式,这样可以更加方便准确的定位,同时AMAP4DS可以上下屏幕同时显示一张图,这样便于快速浏览，AMAP4DS的操作结合了ndsl的触摸屏幕的特性,在屏幕下放有个小的方块区域,利用触摸笔可以方便的移动小方块,同时方块覆盖的区域将会放大显示在上屏，在移动过程中没有延迟,可以很舒畅的查看地图，AMAP4DS对地图提供了5个等级的缩放,可以用触摸笔点击屏幕两侧的图标加号是放大,减号是缩小,点击题型的条也可以对地图进行放大或缩小的操作.地图放大后下屏幕会出现一个小的方块,点击后即为全屏放大,点击?号图标可以显示软件的版本信息,以及地图信息，AMAP4DS为我们提供了方便的地图查看功能,而对于我们来说仅仅依靠作者提供的地图还是远远不够的,我们要自己动手制作需要的地图.作者的开源为我们制作地图提供了条件.制作地图需要耐心还要有一点编程技巧。



首先我们要看一下制作地图前的准备,首先下载软件制作包AMAP4DS-Open-Source解压到任意目录，内含AMAP4DS-Cityname-Mapname目录*1，重命名为相应的地图名(如AMAP4DS-Beijing-Bus)。建议复制一份到工作目录，然后在副本下动工,然后就是安装能编译的C语言工具了,这样才能包装你顺利的制作出地图来.首先要安装devkitPro库，用来创建ds代码可以到SourceForge下载,这个是制作地图的基础， 下载到devkitPro Updater以后运行安装，一定要选上ARM及DS相关库。软件将会在C盘创建一个新文件夹,然后要安装微软的NET Framework2.0这个可以到微软的官网下载,使你可以使用图形转换软件.

下一步要装PA_lib库。官方下载：http://palib.info/forum/modules/PDdownloads/

下载以后要装到dekitPro目录还需要图片处理软件只要能设置色深最好能更改图片的调色板)缩图功能理想就可以.如果你还不明白的话如果你想得到更多有关于预装软件方面的帮助，可以登陆http://www.palib.info/wiki/doku.php?id=day1你将会得到很好的指导安装完所需要的软件后就该进行最重要的了寻找适合做AMAP4DS地图的图片资料,可以baidu和google寻找,尺寸最好找1536*1536以上分辨率的地图,这样做出来的地图可以更清晰,进入刚才下载解压缩的"amap4ds-open-source"文件夹，复制"AMAP4DS-Cityname-Mapname"文件夹到你的"C:\devkitPro"文件夹中,进入"C:\devkitPro\AMAP4DS-Beijing-Road\source\gfx"文件夹你能看到如下文件 - map_256.bmp, - map_512.bmp, - map_768.bmp, - map_1024.bmp,- map_1536.bmp AMAP4DS一共需要5种分辨率的地图以供缩放因此需要对这几个文件进行修改,以上图片分辨率分别为：256*192，512*1088，768*1344，1024*1600，1536*2112。

其中红色正方形区域为地图区。1.准备地图

用图片处理软件把地图源文件缩放到方形尺寸，即：192*192，512*512，768*768，1024*1024，1536*1536。

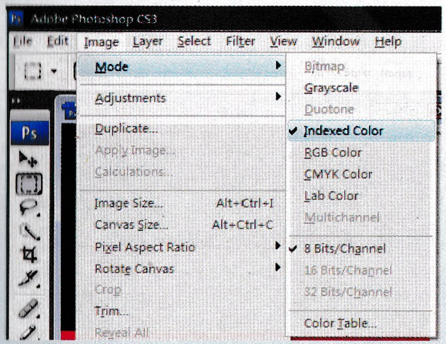
为保证效果，较低分辨率的必须由1536*1536版本缩小而成。

2.调整颜色

要注意的是，必须把图片转换成8bit256色索引颜色。

以PS为例，

Image菜单>Mode>Indexed Color，中文版的应该是图像>模式>索引颜色，如图所示：



调整好以后自行添加黑边至上述gfx*.bmp的相应分辨率，并以该文件名保存。

想打开原bmp文件并把地图粘贴到其中红色区域的同学要注意颜色表不同的问题。(因为作者的原bmp文件用的调色板和各位自己调整地图后得到的调色板并不一样，直接粘贴的话会造成颜色混乱。解决方法：1.打开map_256.bmp等文件时把颜色模式从索引颜色调成RGB，粘贴好之后再调回来。2.调整完地图的颜色模式后，保存当前的配色表，粘贴好之后载入该配色表。按以上步骤 制作好5个地图文件后，基本工作就完成了。如果你想对版权信息进行修改的话下面是"Credits"画面，包含两个文件credits.bmp-,history.bmp-要更改的话必须更改这两个文件用绘图软件打开“credits.bmp”，准备好图片，分辨率为 256 x 153,将图片拷入“credits.bmp”图像只能覆盖AMAP4DS标题，不要覆盖屏幕底部的灰色框，这一工程是开源的，所以你可以将作者信息写在上面，不过全由你决定。将图片转换为"Indexed colors - 256 colors - 8 bits"保存为“credits.bmp”，这样上屏的“credits"就好了。打“history.bmp”，准备好图片，分辨率为 256 x174将图片拷入“history.bmp”，你的图像只能覆盖图片背景区域（不是底部有箭头的灰色区域）。保存为“history.bmp”，下屏的“history”就做好了好，版权说明就结束了.最后进行图像转换运行AMAP4DS-Cityname-MapnamesourcegfxPAGfx.exe ，转换完成后目录下会生成一系列相应 .c 文件及 .pal.c 文件。此时要检查文件大小是否超出限制。- "map_1536.c" 必须小于 7000 KB - "map_1024.c" 必须小于 3500 KB - "map_768.c" 必须小于 2000 KB - "map_512.c" 必须小于 1000 KB- "map_256.c" 必须小于 200 KB

如果不幸超重(扫描而成的图因为噪点问题有可能导致图像复杂度过高)，就只能减肥了。可以通过简化图像减磅(降低复杂程度)。打开图片的配色表(图像>模式>配色表)，把相近的颜色换成一样的2.输出ROM运行AMAP4DS-Cityname-Mapnameuild.bat。编译完毕后就会生成相应的rom。AMAP4DS-Dummy-Road.nds文件名是按照工程文件夹的命名输出的,可以打上相应DLDI驱动。之后就可以在ndsl上使用了.AMAP4DS根据ndsl的机能进行设计有着良好的操作性和实用性，对于拓展ndsl的功能起到了不小的帮助,对于日常生活也有不小的帮助推荐每个ndsl玩家尝试.

在ndsl这款异质掌机上涌现了无数功能各异的软件,凭借触摸屏和双屏的全新设计给软件开发者提供了广大的空间,随着开发环境的成熟,越来越多的软件出现在了ndsl上,也为ndsl的功能拓展起到了推进作用,作为国内专业的nds论坛,ndsbbs的软件区,作为国内唯一的,发布自制软件以及相关教程的专业讨论区,每时每刻都在努力为玩家带来更多更快更好的资讯,依托论坛的资源ndsbbs开发组也走在了前列,多款软件都展现了国内开发者的实力,在赢得了无数的赞誉的同时也为广大ndsl的玩家提供了方便.以上介绍的软件都可以在ndsbbs的自制软件专区下载.

主流烧录卡100问

~ Revolution for DS R4 ~

文/NdsBBS.com 通乐

Q：目前市场上的R4价格是多少？

A：R4因为其优越的性能和价格，自06年底发售后一直保持着非常不错的销售势头，初期上市时官方的建议零售价格为中文版198元。但在07年8月之后，由于众多电子器件原料成本的上升等诸多因素，R4的价格一直在持续的上涨。07年末08年初时深圳、上海、北京等地部分商家将中文版零售价定为270元，而英文版已突破300元大关，另人瞠目结舌。

Q：一套R4完整包装应该有些什么产品呢？

A：R4发售后并未调整过卡带的包装内容，除了在外形、颜色和TF卡插槽处有所改动外，不同语言版本的内含物也一直是以下数样：一张R4卡带、一个micro SD卡专用读卡器、一个卡带用胶质保护壳，以及一根挂绳，目前由于运输等原因，有的商家会将出厂的内核程序光盘取出，光盘上的内核程序使用的是1.11版老内核，因此大家在使用前最好还是下载最新的官方内核。

Q：R4究竟有哪些语言版本呢？使用上有何区别？

A：官方目前推出的R4有中文和英文两款语言版本，但小道消息称其内核文件中包含了日文、韩文、法文等字库，因此不排除也有这些语言版本的可能，中文版和英文版除了在字体显示、价格方面等有所不同外，使用的内核程序也是不同的，这点请大家在使用时务必注意，中文版的R4是不能使用英文版内核的，反之亦然。

Q：初次使用R4应该如何操作？如何升级我的R4呢？

A：初次使用前建议将自己的microSD卡（TF卡）格式化为FAT32格式，之后将下载到的官方内核文件解压缩后，将_system_、moonshl两个文件夹，以及_DS_MENU、_DS_MSHL、NDS两个文件拷贝到microSD的根目录下，然后将ROM文件存放到根目录下（或根目录下的任意自定义文件夹内）即可。升级内核程序时，将新的内核文件覆盖原内核文件即可。

Q：听朋友说R4有"真假"之分，这个究竟是怎么回事呢？

A：众所周知，R4此类的烧录卡虽然使用方便价格低廉，但由于知识产权等原因，是典型的"合情不合理"产品，这里我们也无需做过多的介绍，因此这个真与假从某种意义上来说无从谈起。现今区别所谓的真假R4关键之处就是卡带是否使用microSD卡，真・R4是需要使用microSD来作为存储媒介的，而假・R4则不需要。不过，谁又能保证不会冒出个比真・R4还真的假货呢？

Q：R4是否可播放AVI、RMVB等格式的影片？能不能播放MP3呢？

A：R4的内核程序已集成了moonshell——DS上最强大多功能自制软件之一，通过microSD和R4，能够方便的在DS上实现MP3播放、影片播放、电子书阅读等功能，但由于机能的限制，R4是不能播放AVI、RMVB等格式的影片的。

Q：R4的游戏兼容性如何？是否兼容所有品牌的microSD卡？

A：目前看来R4的游戏兼容性非常出色，几乎所有的游戏都能顺利的运行，对于某些新出的暂时无法运行的游戏，官方也能在很短的时间内更新内核程序，到现在为止R4生产厂家的工作态度还是能够另人满意的。另外，R4兼容市面上几乎所有品牌的microSD卡，但因为存储卡自身质量原因，部分低速卡在运行某些游戏时仍会出现死机等情况。

Q：我的R4运行比较正常，但是TF卡插槽处没有弹簧，但是朋友的R4是有弹簧的，请问我是否买到了假的R4呢？

A：R4初期推出的版本在TF卡插槽处是有弹性设置的，但之后更改了做工，取消了弹簧并且对卡带外观做出了调整，这样的设计可能是出于降低成本的要求，在不影响使用的情况下是可以接受的，能运行R4的内核程序也表明你的R4是真品。

Q：R4能否实现WiFi功能？能否与Slot2的卡带联动？

A：目前经过测试R4上网连机的效果非常不错，只要保证自己的无线信号通畅，使用R4进行连机的效果完全不必担心，联动方面也有很好的表现。需要提醒的是使用了Flashme进行刷机的DS在进入菜单界面前应按住SELCET键以跳过程序的运行。

Q：使用R4是否特别耗电？

A：一般来说，DS主机使用的电池使用情况与烧录卡没有过多的关系，尤其是现在主流烧录卡均是Slot1的小型产品，耗电量相比以前的烧录卡已经有大幅度的降低，几乎都已接近正版卡的耗电标准，因此如果你在使用R4时会比较快的没电，那么应首先考虑的是更换自己主机的电池了。

Q：我之前使用R4进行游戏等很顺畅，但更换了一次内核后不能进入菜单界面，屏幕上显示"硬件版本不兼容"的字样，请问是怎么回事呢？

A：这个情况是很典型的中文版R4使用其他语言版本内核的情况，R4是区分对待不同语言版本内核的，因此中文版的R4在更新时一定要选择中文版的内核，如果使用英文版内核则会出现上述情况，解决方法是重新拷贝中文版的内核覆盖microSD的原文件。

Q：R4是否支持大容量的4G HCSD？是否支持一卡多机的游戏？

A：最新版的内核是支持HCSD格式的存储卡的，因此R4所适用的外接存储卡有很大的选择空间。对于一卡多机的游戏来说，R4目前仍然存在一些问题，运行如《马里奥赛车》等一卡多机的游戏时有时候会出现拖慢或无法进入的情况。

Q：使用R4时在初次运行某个游戏时需要调整游戏的存档格式吗？

A：R4在载入ROM文件时会自动对ROM进行程序操作，在操作后会生成一个512K的游戏存档文件，这个文件的文件名与游戏的文件名一致，而后缀名为sav，所有游戏的存档都会被调整到512K的大小，这样做虽然与正版卡处理的方式不一样，但更加方便了我们使用烧录卡的玩家。

Q：普通情况下我使用游戏并没有多大的问题，但自从进行一次存档备份后，就显示我的存档文件损坏了，R4会出现文件存档丢失的情况吗？

A：在运行游戏时，文件数据是会在microSD卡上进行反复的读取与写入的，这个过程中就难免会产生垃圾数据而使得存储卡上出现磁盘碎片，因此有可能会造成存档文件损坏而出现存档丢失的情况，在使用时应经常注意备份自己的重要存档文件。还有一种情况是拷贝了不适用于R4的存档文件，Ndsbbs.com上有不少此类软件可供下载。

Q：能否在R4上实现游戏的软复位功能？究竟如何操作呢？

A：答案当然是肯定的，在进入菜单界面后，之后进入游戏界面，在看到所选择游戏的信息后不要急着进入游戏，点击触摸屏右上角的R键，红色表示关闭了软复位功能，变成绿色后就可以在游戏中按下L+R+X+Y+A+B实现软复位了。不断更新自己的内核能实现更多游戏的软复位功能，但某些游戏以及自制软件是不支持软复位的。

Q：ROM减肥工具是什么意思呢？如何使用？

A：DS上部分大容量的游戏会占据不少的储存卡空间，因此在不影响游戏的情况下对ROM进行瘦身是非常不错的选择。R4DS Rom Trimmer是个缩小ROM文件的不错工具。这个软件的操作非常简单，打开后选择需要缩小的ROM文件（后缀名为.nds或者.ids的文件），选择输出路径和文件名即可。

Q：R4能否使用金手指功能？

A：R4的金手指功能非常简单，在进入游戏选择的界面后能够看到是否使用金手指的提示，点开后就能看到具体金手指的功能了。但目前官方对金手指的更新非常缓慢，因此我们可以使用网友们自行研究的金手指编辑器进行新的金手指码输入，在查看到金手指码后使用编辑器进行录入同样可达到对某游戏运行金手指的效果。该中文版软件可在NdsBBS.com下载到。

Q：为什么我的R4在播放DPG影片时会出现拖慢呢？

A：DPG文件是通过moonshell来运行的，而版本较低的内核使用的也是比较老版的moonshell，moonshell V1.5版以上支持DPG2格式的影片，但会出现拖慢的情况，你可以自行下载比较稳定版本的moonshell来进行播放，或者更换新版的R4内核解决问题。

Q：我使用R4来播放MP3也会出现拖慢和文件运行不顺畅的情况，请问有办法解决吗？

A：这样的情况可能是因为moonshell每5秒进行数据写入的特点造成的，这时可以删除掉moonshl目录下的resume.sav文件，删除后不影响卡带的使用，只是不能在关机后进入影片关闭的位置。

Q：我的R4不能运行《圣洁传说》啊,请问改怎么办呢？

A：你的问题是典型的内核文件问题了，在使用R4后不可能所有游戏均能实现顺利运行的情况，但目前为止官方都会在第一时间内处理好这些技术问题，我们只需要等待官方放出新的升级文件来升级自己的内核或者补丁文件来修饰ROM就可以了。R4的官方在技术更新方面还是值得信赖的。

~ M3 DS REAL~

Q：M3R发售也有一段时间了，不知道目前市场上的M3R价格是多少呢？

A：07年末08年初是个很特别的时间段，从目前的情况看，烧录卡不仅仅在中国，其已经在全世界形成了热卖的情况，DSL在全球疯狂的销售，而作为生产电影卡系列的GBALPHA公司的产品更是如此，M3R目前市面上流通的中文标准版（搭配有震动卡）价格在230元以上，但明显生产公司为了追求利润更大的国外市场控制了国内的销量，因此现在也是一卡难求啊。

Q：我查询资料后发现M3R有多个配置的版本，请问M3R究竟有些什么样的配置版本呢？

A：目前世面上的M3R共有三个价格不同、产品不同的配置，M3DS－R、M3DS－RAM、M3DS－R（D），所以的产品均包含一张M3DS REAL、一个microSD读卡器、一本产品使用介绍、一张驱动光盘，M3DS－RAM还配有一张震动卡，而M3DS－R（D）除了基本配置和震动卡外，还有一张可进行GBA游戏的卡带。

Q：M3R是否和R4一样有不同的语言版本呢？使用上是否有区别？

A：M3R同样分有不同语言的版本，简体中文、繁体中文、英文等等不同的版本。朋友们在使用时也一定要注意自己的烧录卡是何版，并使用相对应版本的内核程序。同R4不同的是，M3R英文版同中文版包装也不相同，英文版印刷字体是英文，而中文版则是中文印刷，可以方便的区分开来。

Q：M3R的使用是否复杂？

A：在初次使用M3R时，朋友们需要从网络上或者光盘中获得M3R专用的内核程序，并将解压缩后的system文件夹放入microSD卡的根目录下，此后在根目录下建立NDS、GBA文件夹，在游戏前将相应的文件放入其中即可。在升级自己的内核文件时同样只需要将system文件夹对原内核进行覆盖就可以了。

Q：M3R据说有掌上电脑的功能，这个功能到底是怎么回事呢？

A：M3系列烧录卡都有PDA的功能，这个软件是M3公司自己制作并集成到自己的卡带中的，这也是M3R有别于其他烧录卡的一个独到之处。使用PDA前需要在microSD的根目录下建立PDA文件夹，之后将网络上下载到的最新（光盘内的PDA程序有不少BUG）程序放入这个文件夹后，开机进入主菜单就可以使用了。

Q：M3R的游戏兼容性如何？低速的microSD卡是否会影响游戏的运行？

A：M3R采用的是虚拟CLEAN ROM驱动，也就说对于非BAD DUMP的游戏完全支持，在M3R上运行ROM后是不会对ROM进行程序上的修饰的，这个ROM之后还能在其他烧录卡上直接运行，游戏的兼容性是非常出色的。而REAL系统对低速microSD的选择机制，只要不是“水”得十分厉害的存储卡都能在M3R上顺畅的运行。

Q：M3R能否播放AVI、RMVB等格式的影片？能不能播放MP3呢？

A：同R4一样，M3R也集成了moonshell这一优秀的自制软件，dpg、dpg2、MP3等文件都能顺利的运行，但同样是无法运行AVI和RMVB的，这点相比某些高端的手机来说的确有些不进人意，但若想以DS的机能来追求AVI等高清的影片似乎也是不可能完成的任务了。

Q：M3R是否也如此前的电影卡那般支持DSM格式的影片呢？这个格式的影片优点在什么地方呢？

A：作为电影卡系列的一员，M3R当然也会支持DSM格式的影片，这又是M3R于其他烧录卡所不同的地方，播放DSM影片的水晶引擎是M3R的特点与卖点，因为该格式的影片无论在画面和音质上都比dpg影片更加出色，并且GBALPHA公司也在进行自己的影音魔力盒项目，不少精彩的日本动画DSM影片都能够方便的下载到。

Q：M3R WiFi的性能如何？能否与Slot2的卡带联动？

A：关于WiFi的情况大家也不用担心，只要自己的DS运行正常，并且网络信号顺畅，那么M3R在进行WiFi时的表现是非常出色的。至于引导和联动Slot2的卡带，在主菜单的“启动”菜单也能很清晰的使用到，应该说也是非常方便的。

Q：M3R的耗电情况如何？

A：大多数网友们都对这个耗电情况存在一个误区，认为使用烧录卡是导致DS用电快的根本原因，其实这样的看法是不正确也不科学的。DSL的Li电池是有使用寿命的，一旦充放电次数超过500次（理想状态下）那么电池的性能将降低20%左右，而实际上我们不可能在理想状态下进行游戏，温度、湿度、机械力等都会对电池的寿命产生影响。如果一定要给M3R的耗电情况做个判断的话，我们认为是非常省电的。

Q：M3R是否支持大容量的HCSD？是否支持一卡多机游戏？

A：目前为止，新版的M3R内核已经完全支持HCSD，老版本内核的用户可以更新自己的内核后体验大容量HCSD带来的感受。M3R进行一卡多机时的表现是非常出色的，相比其他烧录卡，拥有较强技术实力的M3R是非常有优势的。

Q：使用M3R运行游戏时需要选择游戏的存档大小吗？

A：在初次运行某个游戏时，菜单会显示是否建立新存档，选择是之后会建立一个后缀名为0的文件，这个文件就是在M3R中的游戏存档文件，其文件名与ROM的命名文件名会保持一致的，因此使用M3R时是不需要自行手动设置存档大小的。

Q：我听说M3R里的游戏文件会自动的转换为中文名称，可是我的M3R没有对文件进行自动转换啊？

A：这也是M3R所独到的功能，使用时是需要进行一次设定的，在进入主菜单界面后点击左上角的“GM管理”之后选择“游戏中文名称”，程序会自动调用已经存储在内核中的信息，并且对游戏进行命名，所有中文名称都是根据中国玩家们所熟悉的系列来进行命名的，非常方便玩家们进行查找，但新游戏的名称可能并没有记录在内核文件中，因此在使用这个功能时，经常更新自己的内核是必要的。

Q：为什么和朋友的R4比起来，我的M3R总觉得插图Slot1有些困难？这会对使用造成影响吗？

A：M3R和R4是完全不同的生产工艺,所使用的IC板也是不同的，这是原本设计情况所造成的，有不少朋友已经反映了这个问题。但这个偏厚

也不是厚重到无法插入，并且在使用上也没有太大的困难，因此大家在使用时不必过多的担心。

Q：M3R能够实现软复位的功能吗？应该怎样操作呢？

A：在真正拥有了M3R后，这个问题将会变得非常的容易回答。进入游戏选择菜单后会在下屏出现诸多选项，点击返回菜单后可以选择关闭或者自定义热键设置游戏的软复位功能。可以设置L+R+B+A+X或者L+R+B+A+Y热键，在游戏中进行返回菜单的设置。但由于内核性能的原因，部分新游戏是不能实现软复位的，解决的办法当然也是及时更新自己的内核程序。

Q：有时候我的M3R在进入菜单后一段时间会突然黑屏，这是怎么回事呢？

A：M3R默认设置了保密和省电的屏幕保护，在一段时间不进行任何操作后，系统会自动将屏幕调整为全黑状态，大家不必担心这是卡带的问题，这样做能保证自己隐私情况，同样也为粗心的玩家省电，此时只要按动任意键就能恢复重新操作了。

Q：M3R的金手指功能如何呢？使用是否方便？

A：M3R的金手指也是可视化，并且在游戏菜单处可以进行触摸操作的。启用前系统会调用内核中的cheat.db文件，这个文件就是记录金手指的文件所在。已经有记录的金手指游戏和项目会调用出来，开启后就能在游戏中使用，但并不是所有游戏都有金手指的记录。

Q：M3R的慢动作游戏是什么意思呢？

A：这个功能是让玩家们体验怪异的游戏感觉所设计的，可以在游戏选择菜单中进行共5个等级的慢速设定，不过游戏时就没有流畅的感觉了，感觉有些鸡肋。

Q：在M3R如何实现自制软件的运行？

A：将自制软件*.nds放入M3R中，之后选择"我的卡带"会出现所需要运行的自制软件，DLDI动态接口补丁会自动完成对自制软件的修饰，之后就能顺利的在M3R上运行该软件了。但某些没有依据DLDI规则进行设计的自制软件是不能运行的。

Q：我的PDA程序运行情况非常糟糕，有时候慢得让我觉得已经死机了，不知道是我的储存卡有问题呢？还是其他原因呢？

A：PDA的问题一直也是电影卡系列使用者们讨论的热门话题了，M3R产品光盘中附带的PDADS的确存在运行缓慢，设置是不能识别的问题，这似乎是因为该版本的软件并没有经过充分的测试而仓促上市所造成的。但现在已经有新版的，专门针对M3R用户的PDA软件可供下载，朋友们可以在网络上找到这个软件，该软件虽然仍然存在运行速度的问题，但已经比初期有了极大的改善。另外，储存卡的性能不佳也是有可能造成PDA运行不顺畅的。

~ SUPERCARD DS ONE——SCDS~

Q：我一直都使用SC的卡带，不知道现在SCDS的价格是如何的呢？

A：SC是一款相当有特点的烧录卡，尤其是最近推出了独特的诸多即时功能后方便了不少的玩家，发售初期的售价在230元左右，但在岁末年初这个特别的时间段里价格波动也是相当的大，目前的价格从195至250波动，但希望购买的玩家仍然是不容乐观的，各地的游戏店也都存在着有价无货的情况。

Q：现在市面上似乎有不同包装的SCDS，是不是也如SCSD、Scmini那般存在"盗版"的SCDS呢？

A：SCDS同R4一样，也是更换过自己产品包装的，最初的SCDS外包装是以兰色为底色的，而现在推出的新版本外包装颜色则是以绿色为底色的，在图案上变化并不大，玩家们如果发现这两款包装的SCDS应该是出自SC小组的产品，但如果有其他颜色的包装则很可能存在"盗版"的可能了。

Q：一套完整的SCDS包装里有些什么东西呢？有R4那样的挂绳和卡盒吗？

A：SC的外包装应该是所有Slot1卡带中最精致的，除了表面摸起来非常舒适外，内衬材料也非常厚实，对卡带的保护做得非常到位。目前的SCDS包装里有以下几种产品：一张SCDS卡带、一个读卡器、一份产品使用说明以及一张程序光盘，是没有挂绳和卡盒的。

Q：SCDS是否也有语言版本的区别呢？

A：的确如此，SCDS也分为了中文版、英文版等针对不同人群用户的版本内核。中文内核中部分操作还是以英文标注的，在使用时需要一定的英语基础。另外，中文版SCDS是不能使用英文版内核的，而英文版也是不能使用中文内核的。在使用时需要注意。

Q：SCDS的使用是否有特别之处呢？

A：SCDS的功能非常强劲，但对于初级的用户来说，选择过多似乎有些应接不暇。在使用SCDS前同样是需要将内核程序中的scshell文件夹和MSFORSC.NDS文件拷贝到micro卡根目录中，之后将ROM文件拷贝进micro卡就可运行。SCDS在游戏前，对于没有信息记录的新游戏是需要自行手动设置存档类型的，分别有4K、64K、512K、2M/4M等几类。除此之外也可在PC端使用转换软件对ROM进行修饰，生成的.dsq和.sav文件需要同时放进microSD卡内。

Q：听说SCDS有挑microSD卡的情况出现，不知道选择哪个品牌的microSD卡会比较好呢？

A：SCDS对行货的microSD卡都有很好的兼容性，因此使用市面上大多microSD卡都不会有无法运行游戏的情况，此外，在程序主菜单的其他设置中还有自动调整microSD卡速度的功能，入手了SCDS的玩家不妨尝试下这个功能。

Q：SCDS的主菜单似乎有很多功能性切换，能否介绍下呢？

A：软件性能和选择方面，SCDS的确有许多突出的地方，除了方向键和A、B确定键外，其他个按键的搭配也有不同的功能，X 键可打开或关闭文件信息窗口，Y键可改变图标的样式，L+X可打开补丁模式窗口，L+B可引导Slot2卡带，L+A键可上下屏幕对换，上屏显示文件列表，下屏显示文件属性更换壁纸等，START显示调试信息。

Q：SCDS对moonshell的支持如何？影音文件是否能顺利运行呢？

A：几乎所有Slot1的烧录卡均集成了这个强大的自制软件，因此大家完全可以在SCDS体验出色的多功能影音文件，阅读电子书，比起PSP玩家们需要不断钻研各种自制软件的使用方法来，拥有烧录卡的DS玩家要幸福多了。

Q：我的SCDS现在似乎有问题，有时候不能运行游戏，而有的时候则会出现不能进入主菜单的情况，请问这是卡坏了的表现吗？

A：出现以上情况有可能是microSD卡的问题，也有可能是SCDS卡带出了毛病。SCDS有一个自行检测的模式，启动这个功能后卡带会对芯片进行自检。打开DS电源开关后按住L+R将进行简单的卡带检查，按住L+R+UP键则进入完全模式检测根据检测的结果玩家们可以判断是否卡带芯片存在问题。

Q："允许补丁"选择是什么意思呢？有什么用处？

A：这个模式就是对ROM进行修饰的程序了，按L+X键调出选项菜单后，会出现"允许打补丁"、"普通读"、"金手指"、"即时攻略""存档位置""允许复位"等诸多附属的多功能操作，能够实现其他烧录卡所不具备的特性。

Q：据说SCDS是支持SDHC储存卡的，但是为什么我的8G SDHC却不能识别呢？

A：最初的SCDS并不支持SDHC，其内核也没有专门针对这个新生的大容量卡带的程序。但在进行改版后，使用新内核的SCDS是支持大容量的SDHC的。在3.0SP以前的内核只能支持4G的SDHC，而最新的针对4G以上SDHC内核也已经放出，使用4G以上SDHC的朋友们可以更新自己的内核了。

Q：听朋友说SCDS能够在游戏中随时存档，这样的设计很方便啊，不知道这个功能是否稳定呢？

A：GBA游戏能够使用烧录卡随时存储或读取存档，但是DS的游戏一直无法实现这个功能，在SCDS更新到3.0版的内核后，这个问题终于被软件达人们解决了，在游戏选择画面中按L+X键可以调出设置选项，将"允许补丁"、"Real

Time Save"打上勾后，进入游戏，此后就能在游戏中的任何位置使用即时存档功能,在游戏中按L+R+上+SELECT键后可调出即时存档或者读取即时存档的操作菜单。到目前为止所有的游戏几乎都能使用该功能,表现很好很强大。

Q：为什么我选择了使用即时存档功能后进入游戏会很缓慢？是卡带的问题吗？

A：在进行某个游戏时，如果是第一次对该游戏进行补丁操作，使用即时存档功能，那么在运行游戏前，SCDS会自动生成一个记录诸多信息的即时存档文件,这是会花调数十秒钟的时间的，这个时间是正常的程序运行需要，因此并非卡带的问题。在进行了这次补丁操作后，日后再进行这个游戏时就不需要长时间的等待了。

Q：SCDS的金手指功能如何？

A：作为软件功能强大的SCDS，实现金手指当然是非常简单的事情。同样是在补丁模式开启的情况下，勾选"允许金手指"，那么程序就会自动调用内核中cheat文件夹下的*.scc文件，这个文件就记录着相对应的金手指信息，并且是以ROM顺序编号来记录的，玩家们需要查询这个编号对应的是什么游戏，可以使用Offlinelist或者登陆NdsBBS.com查看。

Q：SCDS的即时金手指功能又是怎么回事呢？与普通金手指功能有什么不同呢？

A：即时金手指功能就是在游戏中随时打开或者关闭金手指的效果，这也是其他烧录卡所不具备的，使用这个功能后，在游戏中特别困难或者觉得无趣的时候，调出老金，就能方便的通过游戏中的难关，之后关闭老金，又可以获得最原汁原味的游戏感觉，并不是所有修改都能满足挑战极限的玩家的。

Q：我上网不是很方便,听说SCDS支持即时攻略查看,那么就方便了我们这些卡关了,却不能及时上网求助的玩家们了,不知道这个功能是怎么样的呢？

A：SCDS的即时攻略正是针对上网不便的玩家们设计的，在使用这个功能后，玩家们能够在游戏的任何地方调出游戏的攻略进行查看，真正做到将攻略带在身边。

Q：在游戏中如何操作才能调出即时金手指呢？

A：同调出即时存档的热键一样，在游戏开始前设定好允许金手指后，在游戏中同时按下L+R+上+SELECT就能呼出金手指的菜单，屏幕上会显示出可以进行金手指的项目。由于SCDS有非常好的软件支持，因此增加金手指码的操作也非常简单，进阶的玩家们可以使用官方的软件进行方便的编辑。

Q：即时攻略功能如何使用呢？是否把word文档放进microSD卡里就可以了呢？

A：目前的内核尚不支持图文攻略，玩家找到自己需要的攻略后，首先需要将其存储为txt文件，之后使用cht2supercardcheat程序将txt文件转换为能被SCDS识别的csb文件。在游戏中同时按下L+R+下+START键就可调出攻略查看。



Q：SCDS的多存档系统是个什么样的功能呢？请介绍下其实用性。

A：这个功能顾名思义就是在游戏时可以使用数个不同时段或不同属性的存档。大家都知道某些DS游戏只能选择一个存档进行游戏，如果重新开始这个游戏的话会被强制覆盖之前的存档，让之前的努力付诸东流，而某些时候因为磁盘碎片的原因，会造成存档丢失的情况，使用了SCDS的多存档系统能够建立数个存档，增加了游戏的选择性，并且也能随时保护存档。

Q：请问多系统存档是怎么使用的呢？

A：使用的方法其实很简单，在菜单界面中选择"MULITSAVER"，之后按"ADD"可增加一个存档位，目前内核最多支持4个存档位。"DEL"可删除选定的存档，"COPY"可将默认位置的存档复制到选定的存档位。"DEFAULT"可将该存档位存档设置为游戏调用的存档。

~ EZ Flash V——EZ5~

Q：不知道现在市面上的EZ5价格如何？是否也如R4那样疯狂的飙价啊？

A：EZ5的生产厂家是老牌的烧录厂商了，在上游元件成本的控制和渠道相对稳定，因此在年末商战的时候，EZ5厂家不但没有对价格炒作上调，相反的还更换了包装，并将包装内容做出了诸多调整，赠送了不少实用、时尚的附加产品，价格也稳定在180元左右，相较其他Slot1的烧录卡应该算是非常的厚道了。

Q：EZ5更换了新包装吗？包装里究竟有些什么新的内容呢？

A：07年的圣诞节前，新款的EZ5就粉墨登场了。新款包装采用的长方形外包，在材料、形状、颜色方面完全不同于老版包装，蓝色的外包装里还有数样实用的小商品，触摸笔、触摸指套、擦屏胶垫，以及一个卡带保护壳。不管是新版还是老版的EZ5，均没有配备读卡器，不知厂家是做何考虑的。

Q：EZ5是否存在不同的语言版本呢？

A：同其他烧录卡不同的是，EZ5并没有将卡带制作成中文和英文的不同版本，使用者可以在软件操作的时候将界面文字设定为自己习惯的语言，从包装上没有使用中文字来看，EZ5的主要市场还是在海外，不过国内玩家也不必担心，内核程序的操作界面还是非常友好的。

Q：请问EZ5的使用是否复杂呢？如何升级内核呢？

A：新版的1.68内核附带了卡带固件升级程序，因此在使用前需要使用EZ5SYS.bin来更新卡带固件，将这个文件放入microSD后，开机运行EZ5，系统会自动完成升级固件，之后将moonshl、CHT等文件夹放入microSD中就可顺利运行EZ5，从操作上来说比其他Slot1的烧录卡略显复杂，在升级时一定要保证DS有充足的电量，否则很有可能在升级中出现逻辑错误损坏主机和卡带。

Q：我购买了新包装的EZ5，但是除了触摸笔外和卡带保护盒外，其他的东西都不知道有什么用处，能否介绍下呢？

A：新包装的EZ5赠送了4个周边产品，除了你所说的触摸笔和卡带外，还有触摸指套，将这个东西戴在自己的食指上，在玩《银河战士 初猎》等游戏时可以方便的使用手指在下屏进行操作，精确而又真实感十足。擦屏胶垫则是用来清除屏幕上的污渍的，类似于屏幕擦纸。

Q：使用EZ5在游戏时是否需要选择存档类型呢？

A：目前的新版内核已经支持自动选择存档，因此玩家们不需手动选择游戏的存档类型，但老版的内核是需要自行选择游戏的存档的，没有更新自己内核的朋友应该及时更新到最新的1.68内核，让操作的过程更加简单。

Q：EZ5的混合模式是个什么样的概念呢？

A：混合模式是在PC端使用软件，对游戏文件进行修饰后实现ROM缩减大小以及软复位等功能。使用这个功能需要先在PC端用下载得到的软件，在ROM上进行操作，在界面上选择自己需要实现的功能，对ROM运行后将文件再放入microSD中，类似于使用Slot2烧录卡的转换软件。

Q：EZ5对moonshell的支持度如何呢？播放影片和音乐的效果如何？

A：EZ5的整个内核系统即是基于moonshell来开发的，因此卡带的内核实际上也集成了这个强大的自制软件，内核核心即是moonshl这个文件夹，从某种意义上来说这个内核实际上也是一个优秀的第三方软件。在播放DPG、MP3等文件时表现是非常优秀的，但是还是需要提醒大家，DS上暂时不可能实现avi等格式影片的播放。

Q：EZ5支持金手指功能吗？

A：内核文件中的CHT文件夹即为EZ5存档金手指代码的文件夹，因此大家可以放心的在EZ5上使用已记录游戏的金手指码，在使用时菜单界面会有明显的提示指导如何使用金手指。而更多的新游戏金手指码则需要玩家们自行录入，要想玩转自己的烧录卡，还是得花费一番心思的哦。

Q：EZ5能支持软复位吗？

A：最新版的内核已经记录了各个游戏文件的软复位信息，因此对于老游戏，在使用软复位时是不需要先在混合模式下进行操作的，而对于新的游戏，使用软复位的话有可能会出现不少BUG，如果出现这样的情况则建议大家不要使用这个功能。使用软复位的方法是在游戏中按住L+R+A+B，下屏出现EZ-FLASH logo后即可回到主菜单。

~ DS Top Toy——DSTT~

Q：我是从网络上知道的DSTT这个卡带，也是看到最近才发售的，不知道这个卡带现在的价格是多少呢？

A：DSTT是一款年底才上市销售的卡带，虽然是Slot1烧录卡的新成员，但其开发小组技术实力却是非常强大的，从幕后走向了台前，从性能和价格上来说，DSTT都是一款出色的烧录卡，除了在网络上能够找到销售外，不少游戏实体店也能购买到，其市面价格在170元左右。

Q：听说DSTT有很多不同配置的版本，这些版本有什么区别呢？

A：目前市售的DSTT基本有三个版本，一是只有一张卡带、一个microSD读卡器、一根DS用USB充电器的普通版，二是增加了震动卡的震动版，三是除震动卡外还有一张GBA端烧录卡的豪华版，豪华版和普通版本价格相差大约80元。DSTT豪华版使用的Slot2烧录卡出自EWIN厂商之手，因此大家如果购买了普通版而希望增加一张Slot2烧录卡时，不妨购买EWIN。

Q：DSTT有没有区分英文版和中文版呢？内核是否不能混用呢？

A：经过一段时间的销售，目前的1.07版本内核已经有诸多语言内核可供选择，其中当然包括中文、英文甚至还有日文、法文、西班牙文等，可以说是一张全球化的卡带，不过其卡带并没有做分区区别，使用什么样的语言完全在于玩家自己的选择。

Q：名字显得很猥琐，但是能被轻易记住的DSTT如何使用呢？

A：DSTT的使用非常方便，就像他的名字一样，简单、安全……在网络上下载到自己熟悉的语言版本内核后，解开压缩后，将内核中的TTMenu文件夹和TTMENU文件放入microSD卡的根目录后，就能开始使用自己的DSTT进行DS的游戏了。

Q：这个新出的卡带似乎没有什么名气也没有历史，不知道DSTT对游戏的兼容性如何呢？

A：DSTT的确是一个新品牌的卡带，不过正如我们前边所提到的，这个卡带的开发小组实际上已经在以前参与过多个卡带的开发和生产，因此其技术实力是相当强劲的，根据目前的使用情况来看，DSTT对NDS游戏的兼容性几乎可以用完美来形容，似乎还没有不能运行的DS游戏，而其低廉的价格和优秀的游戏兼容性正是DSTT的强大之处。

Q：使用DSTT播放影片的话是不是需要额外的操作啊？听朋友说这个卡带没有moonshell。

A：到目前为止DSTT所有的内核均没有集成moonshell软件，但是这并不能说DSTT无法使用moonshell，由于DSTT也支持DLDI自动补丁，因此大多数按DLDI协议开发的自制软件均能顺利的在DSTT上运行，这当中当然也包括moonshell，在网络上下载到moonshell 1.6 stable以上版本后，将moonshl目录以及_moonshl.nds文件拷贝到microSD上即可运行dpg、MP3等文件。

Q：DSTT是否支持HCSD呢？现在不少朋友已经更换了大容量的卡带。

A：上市的时间比较晚，DSTT虽然在知名度方面有所欠缺，但其对新近流行起来的HCSD是有很好的支持度的，其包装内配备的读卡器就是为HCSD所准备的，从这点来说大家可以安心的在DSTT上使用HCSD，其兼容性也是非常不错的。

Q：我是一个烧录卡的菜鸟，希望购买一张操作简单，并且很实用的卡带，DSTT使用时需要选择游戏的存档类型吗？

A：DSTT不但在游戏的兼容性方面出类拔萃，其使用方面也是非常的简单的，在拷贝了内核后，在运行游戏前DSTT会自动检测游戏的存档类型，并由程序自动建立存档文件，因此是不需要选择存档类型的，即插即用，非常方便。

Q：DSTT的连机情况如何？请介绍下一卡多机和WIFI的情况。

A：本地使用DSTT进行一卡多机的Downloadplay测试时，DSTT有着惊人的完美表现，如《马里奥赛车DS》、《马里奥聚会DS》等游戏都能顺利的在主机和子机上运行，并且全程没有明显的拖慢和调机情况，至于WIFI，DSTT也能顺利的进行，玩家们不必担心价格低廉却性能不佳的情况出现在DSTT上。

Q：据说DSTT对游戏的兼容性十分优越，但我下载的游戏还是有不能运行的情况，不知道DSTT的性能是不是被过分夸张了。

A：DSTT通过可视化的DMA关闭/开启模式来提高所有ROM的兼容能力，DMA——Direct Memory Access，直接内存存取。DMA功能就是让设备可以绕过处理器，直接由内存来读取资料。打开硬盘的DMA模式将大幅度的提高硬盘系统的功能，使我们能更快更好的进行视频处理和文件传输，也就是说在内核不升级的情况下，对于新ROM的兼容主要依靠DMA的打开/关闭来保证，你可以尝试关闭或开启DMA来运行ROM，如果都不能运行，并且该ROM不是Bad Dump，那么就只有等待官方来更新内核解决这个问题啦！

Q：我的DSTT无法运行神游的《马里奥64》啊？请问这是怎么回事呢？

A：神游的iDS游戏与NDS格式几乎是一样的，但在DUMP后，由于其独特的区域设置，其后缀名会显示为.ids，只需要将其重命名为.nds就能顺利地在Slot1的各烧录卡上运行了，所有iDS游戏均可采用这样的方式调整后实现正常游戏。



Q：DSTT是否能软复位操作？

A：回答当然是肯定的，在DSTT中已经能非常方便的实现游戏的软复位功能，如此设计可以有效的减少主机开关机的设置。在主菜单界面上，可以看到各个游戏的ICO后边有一个电源式样的图标，这个图标显示为红色时即表示该游戏支持软复位功能，在游戏中同时按下L+R+A+B+X+Y就可以实现软复位，回到主菜单。

Q：DSTT的金手指功能强大吗？是否能支持所有的游戏？

A：在主菜单的界面，同样可以在游戏ICO后边看到一个钥匙形状的标记，这个标记如果显示为彩色的话就表示该游戏支持金手指功能，官方的金手指库已经记录了不少游戏的金手指数据，并且选择非常丰富，不过也有不少重复的设定，但从功能性来说，DSTT对金手指的支持还是比较不错的。

Q：DSTT的金手指能够像SCDS那样及时打开与关闭吗？

A：在调整使用金手指后，DSTT也是可以在游戏进行中随时开启或关闭这个功能的，具体的操作是在游戏中同时按下L+R+START+下就可关闭金手指，如果之后又想打开金手指功能的话就需要按下L+R+START+上键开启，金手指的功能需要在主菜单中进行设置。

Q：DSTT中那根白色的线有什么用呢？

A：这根线是用来对DS/DSL进行USB充电的，因此只要有电脑的地方就可以对DSL进行充电控制，但PC的USB输出电压只有5V，所以充电的效果并不明显，因此不建议大家使用这个线来给自己的DS充电，用处不大。能够使用PC，那么也应该有可以使用充电器的插座吧。

~ M3 DS SIMPLY——M3DSS~

Q：听说M3DS很久了，但是不知道为什么网络上有两种M3DS呢？是否存在盗版的情况呢？

A：M3系列都是GBALPHA公司的产品，其在推出M3DS系列前，也生产销售过Slot2的M3系列和GBA所使用的电影卡。其针对Slot1的产品的确有两款，一款名为M3DS SIMPLY，而另一款就是大家熟悉的M3DS REAL，M3DS SIMPLY主要针对海外用户，国内只有少量的出货，在上海、北京、广州等地可能能购买到。

Q：M3DS SIMPLY目前的价格是多少呢？

A：在年底前M3DS SIMPLY在网络上还有部分销售，价格在250元左右，不过自从多搭配套装的M3DS REAL上市后，似乎生产线也向REAL系列偏移了，一方面M3DS REAL全球造成脱销，官方全力保障其货源，另一方面，在功能上M3DS SIMPLY相比M3DS REAL并没有独到的地方，因此目前的情况是，M3DS SIMPLY已经很难购买到。

Q：都是M3DS的产品，M3DS SIMPLY是否能使用M3DS REAL的内核呢？

A：M3DS SIMPLY是先于M3DS REAL上市的产品，在操作使用上是非常方便的，其内核处理ROM的方式与M3DS REAL是不相同的，在M3DS SIMPLY中是通过对ROM自动打补丁实现游戏的运行的，所以在M3DS SIMPLY上使用M3DS REAL的内核是行不通的，这是个原则性的错误。

Q：M3DS SIMPLY宣传的多功能整合型内核是什么呢？有什么突出的特点吗？

A：其实这个功能也并非M3DS SIMPLY所特有的，目前大多数主流的烧录卡已经具备了这个多功能的操作平台，在M3DS SIMPLY上可以实现电子书阅读、文件管理、DS游戏等功能，并且也集成了moonshell软件，在使用和操作上并没有什么不同之处。

Q：M3DS SIMPLY能否使用PDA功能呢？

A：到目前为止，似乎GBALPHA公司并不太重视这个早于M3DSR上市的小兄弟，并没有推出其所对应的PDA程序，从官方的宣传词和对卡带的命名上我们可以很清晰的看到这个产品的思路和用户人群——"简单的游戏娱乐终端"，无论是软件的更新，还是周边的支持，似乎都不利于M3DS SIMPLY，既生瑜何生亮，这个尴尬的产品也许并没有太长的寿命，建议玩家们不必过多的关注，不过相信不久后GBALPHA公司还是会推出针对其的特别版PDA程序。

~ G6DS REAL——G6DS R~

Q：我一直都在用G6系列的烧录卡，因为不需要另外增加储存卡，所以感觉很方便，不知道G6DS REAL的价格现在是如何的呢？

A：G6系列一直是GBALPHA公司的高端产品，其自带存储功能也的确吸引了不少的消费者，从G6 Lite开始就一直有不错的销量，不过在国内的情况仍然是因为其比较高的售价而少有人问津。G6DS REAL目前在大城市规模比较大的游戏店才有出售，价格也在400元左右，其自带8Gbit 也就是1GB的内存容量空间。

Q：我希望购买一张G6DS REAL，能否介绍下包装里有些什么东西？

A：G6系列的包装做工一直以来都是比较考究的，虽然没有再像G6 Lite那样使用金属的外包装，但G6DS R的外包装仍然有非常显著的特点。一套完整的G6DS REAL包括一张自带1GB容量的卡带、一根USB数据线和一个可以将卡带插到其中的转接器，有了这一整套产品才能正常的使用G6DS R。

Q：G6DS REAL双系统操作是什么意思呢？有什么特别的地方吗？

A：G6DS REAL与M3DS REAL一样，均是采用的GBALPHA代号为REAL的运行环境，因此其使用的内核程序是相同的，但是G6DS REAL的存储中没有任何卡带的内核程序，其仍然是可以凭借自带的系统运行ROM的，安全性和方便性非常的突出，这也是一直以来G6系列的特点之一。

Q：据说G6DS REAL兼容所有卡带的存档，是这样的吗？

A：G6DS REAL最为强大的地方就是这个功能了，无论是SUPERCARD系列、R4，还是EZ系列或者M3等，G6DS REAL都可以简单的对其存档文件实现完美的兼容转换，极大的方便了玩家们的卡带升级，使用G6DS REAL是可以完美继承所有存档的。



Q：G6DS REAL是否具备M3DS REAL所有的特点？

A：无论是电影卡系列独有的DSM格式影片播放水晶引擎，还是PDA程序，G6DS REAL都能实现，从表象来看虽然G6DS REAL与M3DS REAL有所不同，但其核心是类似的，一个自带存储空间，而另一个则没有存储空间，需要靠外置存储卡来搭配使用。目前各个品牌的存储卡均已降价，而G6DS REAL仅有的1G空间似乎也已经被时代抛在了后面，这个有特点的产品不知道能否继续自己昔日的辉煌。

~ ACEKARD Real Playing Gear——AKRPG~

Q：现在关于AK卡的介绍不多，不知道这个卡现在的价格如何呢？

A：AKRPG从性能上来说的确是一款不错的Slot1烧录卡，起特点也非常的突出，拥有自代1GB存储空间，并且可以外接存储卡，避免了G6DS REAL那样固定容量的尴尬。当然价格与多功能也是建立在玩家的消费基础上的，AKRPG的价格是市面上除国外非主流品牌外最贵的，目前的价格保持在500元以上，相当的昂贵。

Q：AKRPG的双存储是否会对游戏的兼容性有影响？

A：AKRPG自代1GB Nandflash存储空间，因此玩家不需要再另行购买卡带，在下载系统文件后，通过USB数据线将其放入卡带中就能使用AKRPG来进行游戏了。Nandflash对于高密度数据的读写速度是非常优秀的，能够充分保障游戏的兼容性，因此玩家不必对AKRPG的兼容性有所担忧。

Q：对于有两个存储空间的卡带，不知道能不能将数据在两个存储盘上互相转换呢？

A：AKRPG独到的双存储系统是能够解决数据双向传输的问题的。无论是从Nandflash到microSD卡，还是从microSD卡到Nandflash，都能在卡带上通过简单操作来实现。并且最新版的内核文件已经支持4G HCSD，玩家们可以充分扩容自己的存储卡带，不过价格可是不匪的啊！

Q：据说AKRPG会对ROM文件进行自动的减肥操作，是这样的吗？

A：AKRPG的确具有这个Rip无效文件的功能，在将microSD与Nandflash双向拷贝时，玩家如果开启了Rip的功能，那么在这个过程中系统会自动删除无效的文件，另文件变小，通过测试Rip表现还算比较另人满意的，并没有Rip后出现游戏不能运行的情况，从软件功能来说AKRPG还是不错的。

Q：使用AKRPG是否需要自己手动设置游戏的存档？

A：目前新版内核已经解决了大多数游戏的存档识别问题，这个程序的代号被AK公司称为"迅识"技术，AKRPG会自动判别新老游戏的存档大小，并为其自动设定。对于部分不能识别的游戏存档，为了保持其ROM的兼容性，因此仍然需要手动设置存档大小。

热门游戏攻略疑难问答

文/NdsBBS.com 哪吒的青春

1.请问《元素怪兽 五柱神之谜》中可以获得隐藏卡片和道具的密码是什么?

在游戏开始菜单选择最下面的“ギャラリー”，进入后选择最下面的“シークレット”，进入后选择上面的“パスワード入力”就可以输入密码了，玩家可凭此获得游戏中的隐藏卡片和换装道具。

隐藏卡片密码	
キメラ	69GA—UQRW—BGHA
ゴウちゃん	6TYG—BHCK—6WER
オーガ	CGNB—AERQ—WECG
イーシャ	6E48—GBHE—WRTC
ジン	GACD—FK3C—834Y
双子の魔女ポム	CW6D—UGEA—WE6C
ガイアドラゴン	YKBG—UBER—TYVE
神	9GEA—RBEH—WJBE
マグマドラゴン	ABBE—NGBU—EGQF
ヴァンパイア	PAUG—VC94—WEQK
ブルードラゴン	TWEC—GBHC—768G
アイスドラゴン	JATG—UW9B—URNM
シャザーン	H9CK—FTGA—6Q6K
ペイントマンクイーン	XPWC—6GEB—CXDX
ペイントマンキング	PCBE—K9GE—AUBE
ゴブリンの勇者タイ	G6KV—U4YG—QCCE
サファイアナイト	QBUE—6GE6—KBMK
ルビーナイト	BAPC—6GUB—EC94
双子の魔女ポア	BUC6—GKYE—6ABU
L．ジェリーフィッシュ	BJC6—4YBA—CQ6R
フレイムプラント	BJQ6—GPK6—BUEC
ナーガ	QKBC—RGUB—NEYV
オーガ	BUEN—GBNH—NGEK
ドラゴンゾンビ	HRBU—GREW—RBUE
换装道具密码	
アルファルド	PGCV—ER87—EWTR
ライゲル	9YUG—BJEH—RCGV
レーネ	BUA6—BUEC—RUEC
リリアナ	6VCG—EWU4—YCDE
ティコ	CKG6—QW4Y—8GVF

2.《拯救德尔托拉 7宝石》中完成第6章后会出现一座“モキートの馆”，请问里面的问题该如何回答?

一共十题，正确的答案是左、右、中、左、中、左、右、左、右、中。

3.如何打《勇者斗恶龙4 被引导的人们》中的金属史莱姆、失散金属、金属史莱姆王和白金史莱姆?

靠必杀攻击秒杀：

装备可以两次攻击的武器提高攻击频率，推荐双刃剑（はやぶさの）和公主的必杀耳环（キラーピアス）；

装备魔神锤（まじんのかなづち），虽然这东西有诅咒，但是只要攻击到敌人必定是必杀攻击；丢圣水每次可伤害1点HP，对金属史莱姆，失散金属特别有效果，金属史莱姆王和白金史莱姆不推荐使用，因为后者的HP多；

装备失散金属剑（はぐれメタルの）攻击必中金属系史莱姆2点HP；

待皮萨罗加入队伍后，可学会金属斩，此技能伤害金属系史莱姆1至2点HP，再配合攻击加倍的魔法，一次就可以伤害好多；

装备赌场里10000币换得的流星手镯，人手一个，装备后可以比金属系史莱姆先行攻击，但是请注意破坏铁球（はかいの図球）和古林盖姆之鞭（グリンガムのムチ）全体攻击的武器是不会发出会心一击的；

装备恶魔矛（デーモンスピア）和毒针（どくばり）靠其武器特效能秒杀金属系史莱姆，不推荐，虽然写着是1/8的机率，但战斗中实际发生概率比这个小得多。

4.请问《最终幻想12 亡灵之翼》全部支线任务的出现条件?

46 ムシムシ大作战	任务出现条件：“任务3—1 空–たちの蛮行”完成后自动出现
47 あざむなた神殿	任务出现条件：“任务3—1 空–たちの蛮行”完成后自动出现
48 静寂を破る–たち	任务出现条件：“任务3—1 空–たちの蛮行”完成后自动出现
49 无法者の自由	任务出现条件：支线任务“ムシムシ大作战”、“あざむなた神殿”、“静寂を破る兽たち”完成后自动出现
50 手に入れたい宝	任务出现条件：第3章完成后自动出现
51 おたからのハードル	任务出现条件：第3章完成后自动出现
52 くずれゆく调和	任务出现条件：第3章完成后自动出现
53 踏みにじられた	任务出现条件：第3章完成后自动出现
54 ごちそうに飞べ!	任务出现条件：第5章完成后，到飞空艇大厅和パンネロ交谈后出现在揭示板上。
55 地下神殿防卫作战!	任务出现条件：第5章完成后自动出现
56 突然のおトク情报	任务出现条件：当主线剧情进行至第6章，此时玩家完成的合成物至少有14个，到飞空艇的大厅找到合成屋的クーシー与其交谈，本任务就在飞空艇操作室的揭示板上出现。
57 うるわしの圣天使	任务出现条件：第5章完成后自动出现 L
58 怒りの海	任务出现条件：第5章完成后自动出现
59 あの场所に忘れたもの	任务出现条件：第5章完成后自动出现
60 お似合いのマテリアル	任务出现条件：第5章和支线任务“地–りの–制者”完成后，到飞空艇大厅和トマジ交谈后出现在揭示板上。
61 岩龙の护るお宝	任务出现条件：支线任务“ごちそうに–べ”完成后，到飞空艇大厅和パンネロ连续交谈两次后出现在揭示板上。
62 地鸣りの统制者	任务出现条件：第5章完成后自动出现。
63 シユトラ–ル攻防战	任务出现条件：当主线剧情进行至第8章，此时玩家完成的合成物至少有26个，到飞空艇的大厅找到合成屋的クーシー与其交谈，本任务就在飞空艇操作室的揭示板上出现。
64 いこいの食卓	任务出现条件：第7章后　和支线任务“ごちそうに飞べ”、“岩の护るお宝”完成后,到飞空艇大厅和パンネロ交谈后出现在揭示板上。
65 宝才求める理由	任务出现条件：当主线剧情进行至第8章，此时玩家完成的合成物至少有41个，到飞空艇的大厅找到合成屋的クーシー与其交谈，本任务就在飞空艇操作室的揭示板上出现。
66 契约された反乱	任务出现条件：第7章后编完成后自动出现。
67 雷电の密告者	任务出现条件：第7章后编完成后自动出现。
68 星降る　uの　　判	任务出现条件：第7章后编完成后自动出现。
69 救出大作战！？	任务出现条件：第8章完成后自动出现。
70 待たざる手纸	任务出现条件：第8章完成后自动出现。
71 安息を取り戻すために幛	任务出现条件：第8章完成后自动出现。
72 ダルマスカのおたから	任务出现条件：当主线剧情进行至第8章，此时玩家完成的合成物至少有49个，到飞空艇的大厅找到合成屋的クーシー与其交谈，本任务就在飞空艇操作室的揭示板上出现。
73 パンネロのとっておき	任务出现条件：第8章和支线任务“ごちそうに–べ”、“岩–の–るお宝”、“いこいの食卓”完成后，到飞空艇大厅和パンネロ交谈后出现在揭示板上。
74 舞い降りた死の天使	任务出现条件：第8章完成后自动出现。
75 取り戻した责苦	任务出现件条：第8章完成后自动出现。
76 せめて安らかに眠な	任务出现条件：9—1和支线任务“お似合いのマテリアル”完成后，到飞空艇大厅和トマジ交谈后出现在揭示板上。
77 空をおおう暗黑の云	任务出现条件：第8章完成后自动出现。
78 あるじ亡きしもべたち	任务出现条件：第9章完成后自动出现。
79 目觉めし夜间の翼の龙	任务出现条件：第9章完成后自动出现。
80 封じらなし戒律王	任务出现条件：第9章完成后自动出现。
81 ビッグブリッジの死斗	任务出现条件：第9章完成后自动出现。

5.请问在《符文工房 新牧场物语》中如何打开全部的洞窟？还有结婚的条件都是些什么？

第一洞	农田开垦100块土地后与村长对话获得通行证。
第二洞	在第一个洞窟中开垦50块土地后与村长对话获得通行证。
第三洞	先和村长说话,发生事件后，去图书馆找管理员,最后再去找村长。
第四洞	第三洞开垦100块土地后与村长对话获得通行证。
第五洞	第四洞开垦100块土地后与村长对话获得通行证（冬天）。
第六洞	第五洞开垦100块土地后与村长对话获得通行证。1F里面某个门要种一组作物，出现大地之光才开；2F的门要和遗迹MM说话，将1F右上角房间的怪打死才开。
第七洞	完成第六洞和村长对话。第一扇门要种一组作物，出现大地之光才开；第二扇门要在洞口的房间两块耕地上耕地得到钥匙才能打开。
第八洞	完成第七洞和村长对话。
注：通行证只有在完成上一个迷宫后才能获得。	
求婚条件	所有事件都要在MM爱情度为10时才能触发。
女佣MM	怪兽屋全部扩建，并捉满50只以上，在祝之日在遗迹门口遇其对话。
温泉MM	宿屋的シャロン→澡堂2楼的メロディ的事件→晚上9时以后和宿屋的シャロン对话フラグ将出现→遗迹前的湖与メロディ对话，晚9点10分以后再和宿屋的シャロン对话，再在澡堂关门后和メロディ对话。
图书馆MM	晴天祝之日晚上9点山顶拿牛奶L给其表白。
遗迹MM	比较简单将那把不能装备的剑给他就行了。
杂货店MM	在第2个洞能看见楼梯那调查白雪到东西后交给她。
牧场主MM	开垦所有土地后在去家向她求婚。
镇长MM	首先完成治疗事件，雨之日的晚上到图书馆和她对话，在祝之日和她求婚。
护士MM	救出小女孩后在8点后的图书馆与其对话拿到石头交给护士。
忍者MM	需要70CM以上的トキメキタイ（在ミストブル–ム洞窟可以钓到），得通过WIFI需要给鱼升级。
富豪MM	好感度满后直接对话选择。
少佐MM	前提需要将住民的好感度全满，然后在祝之日教堂遇见她选择结婚。

6.请问《口袋怪兽 珍珠/钻石》如何才能进行联动？

必须要有NDS正版卡带或slot1烧录卡+GBA正版卡带才能实现联动，且游戏中必须已经通关并升级图鉴；

目前所有slot2烧录卡是无法实现联动的，即使转换rom时勾选支持GBA联动也是无效的；

一天只能联动传6只PM，游戏中有防止修改时间的设置，即使修改硬件时间也无法传更多的PM；

如果有多盘GBA的正版卡带可以实现多传。由于对于GBA卡带的识别是通过id号，所以要实现一天传6只以上PM可以用如下方法：用EZ、GBAlink、火线等烧录器将GBA正版卡带的存档读取存入电脑，然后用PMHack等修改器修改GBA游戏中的id号，再将存档重新写入GBA卡带即可；

联动传过来的PM需要到联动场所palu公园捕捉，P不会出现在电脑箱子中或者其他地方，不过捕捉率是100%的。

7.请问《圣洁传说》武器合成的原理是怎样的？

◆ 基本原理

选择一把武器，然后选择两种合成材料对该武器进行强化，强化仅限于附加属性状态，对攻击力没有直接影响；

合成后附加的属性/状态种类与合成材料有关，例如火之晶石可以附加的最大能力为会心++或是火属性++，毒附加++可以附加状态的只有毒属性++；

附加属性/状态的级别与合成材料级别相关，但是并不一定高级材料一定能得出高级能力，例如用毒附加++合成，，可能得到的结果为:空白/毒/毒+/毒++，几率从左到右逐级减小；

两种材料分别对应武器效果栏的第一行和第二行，以一定几率附加材料所带属性（例：选择毒附加++与麻痹++合成，武器效果栏第一行肯定是毒相关或者空栏，第二栏肯定是麻痹相关或者空栏）；同时通过两种材料所属的种类（见下面）组合决定武器所带的 Ability（武器效果栏第三行），Ability与效果不同是只要组合种类满足必定会附加（想去掉也不能）；

合成后附加属性/状态的几率与该把武器合成次数（潜力值相关）有关，合成得次数越多附加几率非常低，例如我拿一把空白的剑做附加，很容易就可附加到两种属性/状态，这时候如果再次合成的话，附加到属性/状态的几率就会大大的下降，可能点个80来次也出不来，更别说同时凹高级别能力了。

合成材料所对应的附加效果属性列表，对于有复数种类的一次合成只可能出现其中一种属性。选择完两种材料后有3个选项，第一项是使附加属性（在合成规律的范围内）随机变化，想凹到高级的属性附加一定得靠反复点击这一项来实现。在得到满意的属性后选第2项即可打造。

Ability与武器合成等级

首先所有的合成材料实际分为以下几种类，Ability的变化只与这几种种类的排列组合有关：

最滥的普通石头，或者什么都不用（仅限于选择第二个合成材料时出现，就是说总共只用一个材料），简称 无；

属性附加初级（无论是元素属性还是异常状态属性都一样），简称初级；

属性附加中级（名字/效果后面带+号），简称中级；

属性附加高级（名字/效果后面带++号），简称高级；

稀有属性矿石（如神武矿石等等），简称稀有；

所有的武器初期能被附加的Ability种类是被决定好的，决定这一点的是每把武器对应的某个隐藏得的潜力值，潜力值是游戏内对武器自设的固定值，最大为4，不同武器初始潜力值不同，除了初期值决定外武器的潜力值每次打造都会减1，潜力值越低，附加材料属性能力的机率越低（前面有提到），可能获得的Ability会变化，因此不同武器合成等级的相同武器就算用相同的材料种类组合合出的能力也不一样。

另外请注意这个等级设定并没有明显的规律，但是原始攻击力高附加能力强的武器一般潜力值都很低，因此强力的属性和攻击力很难兼得。

8.请问《迷失蔚蓝》的结局有几个？如何达成？

◆ 结局一

带齐地图、钥匙、燃料前往码头开船逃离（码头在环人军营地图右边，看地图找一下吧）。可选择要不要带着女主角；

◆ 结局二

放弃开船过2天后，前往发现制服的地方可取得照明弹，拿到后回家。带齐照明弹，足够的食物，前往一开始发现女主角的地方，搭乘救生艇出海逃离。可选择要不要带着女主角；

◆ 结局三

无线电求救通话完成后，回家触发剧情，再生活数天后即可逃离；海难搜救队到达的天数不定；

◆ 结局四

在早晨时上屋梁偷听老大的谈话。货品运出前躲入指定货箱中逃离。可选择要不要带着女主角；

◆ 结局五

在岛上待上一定的日子，触发永远在岛上生活的结局。

女主角模式后期男主角发现了故意且发现了逃生的方法后会问了女主角：我们该怎么逃脱？女主角每个选项的结局不一样。

乘BOSS那的船；乘救生艇；一起走；你先走，再来救我；我要留在这岛。

9.《魂斗罗4》好难，请问有无秘技和隐藏要素？

按住Y的攻击速度没有连点Y的攻击速度快；

在垂直攀爬的情况下不能上下跳,只能往两边跳；

悬挂状态下不能直接再次使用挂索，需要跳一下；（这个在第四关非常重要！）

NORMAL难度跟HARD难度下持有相同的两个道具武器的效果跟EASY难度的武器效果一样；

魂斗罗4挑战模式小篇任务的系列关卡36后隐藏总结：

活用各个按键！R键锁定站住是个非常实用的技能，斜方向的射击难度降低不少！A键扔掉当前武器在双人游戏中要经常用到；

4关后出现1代/8关后出现2代/12关后可使用PROBOTECTOR/16关后出现不明男子，应该是制作人的访谈/20关后可使用LUCIA/24关后出现3代的漫画/28关后可使用SHEENA/32关后出现4代漫画/36关后JIMBO&SULLY可使用；

以下秘技限于normal和hard模式，每关只能使用一次一条命只能使用一次，如果你输入第二次的话……效果是即死。在暂停模式下（就是游戏中按start键），输入：上、上、下、下、左、右、左、右、B、A，再按start键恢复游戏。效果是升级武器的威力。游戏中武器分为两级，这个秘技作用就是当吃到某种武器时，可以直接使用改武器的最强形态！但一吃新的后就会变为初级武器了。

99条命情况是游戏BUG，实现方法是：

◆ Normal难度：

第一关的情况比较好掌握，从开头到打爆移动

炮台的分数刚好够奖一命；

死剩0命，准备一杆小L和小H，先用L打炮台24枪；

然后切换H，当炮台停下时跑到它下面然后向上开几枪；

自己挂掉后不久，H弹就追向炮台把它灭了；

同时99命达成。

Q 10.我想在《三国志DS》中建立新武将，可汉字顺序是按日文排的，请问该如何查询想要的字。

没有好办法，只有一个个的找。下面将其全部列了出来，方便查询、记忆：

●あ

亚哑娃阿哀爱挨逢葵茜秋恶握旭
苇芦压斡宛姐绚绫或粟
袷安庵按暗案鞍杏

●い

以伊位依伟围夷委威尉惟意慰易椅为
畏异移维纬胃萎衣谓违遗医井亥域育
郁矶一　乙缫荻敬挠箬视◎试币蛞
引饮淫胤荫院阴隐

●う

右宇乌羽迂雨卯鹈窥丑碓臼涡嘘呗爵
蔚鳗姥厮浦瓜闰云运

●え

荏饵睿婴影映曳荣永泳泄瑛盈颖颍
英卫咏锐液疫益悦谒越阅厌圆
堰奄宴延怨掩援沿演炎焰烟燕猿绿艳
苑远铅鸳

●お

于污甥凹央奥往应押旺横欧殴王翁袄
莺鸥黄冈冲荻亿屋忆臆桶牡乙俺卸恩
温稳音

●か

下化何伽价佳加可嘉夏嫁家寡科暇
果架歌河火珂祸禾稼个花苛茄荷华
虾课哗货迦过霞蚊俄峨我牙画卧芽蛾
贺雅饿驾介会解回块坏快怪悔恢怀
戒拐改魁晦械海界皆绘芥蟹开阶贝
凯劾外咳害崖慨概涯碍盖街该铠骸
磬蛙垣柿蛎钩划吓各廓扩搅格核壳获
确觉角赫较郭阁隔革学岳乐额颚挂
笠桅鳅泻割喝恰括活渴滑葛褐辖
且鲣叶桦桦袍株兜龟蒲釜镰啮鸭柏茅
萱粥刈　瓦乾侃冠寒刊勘劝卷唤堪奸
完官宽干干患感惯憾换敢柑桓棺款欢
寒汉涧灌环甘监看羊管简缓缶翰肝舰
莞观谏贯还鉴间闲关陷韩馆　丸含岸
严玩癌眼岩赝雁顽颜

●き

企伎危喜器基奇嬉寄歧希几忌挥机旗
既期棋弃机归毅气汽祈季稀纪徽规
记贵起轨辉饥骑鬼龟伪仪妓宜戏技拟
欺牺疑抵义蚁谊议拘菊鞠吉吃吃桔橘
诘杵黍却客脚虐逆丘久仇休及吸宫
弓急救朽求汲泣灸球究穷籍级纠给旧
牛去居巨拒据举渠虚许距锯渔　鱼亨
享京供侠侨凶兢共凶协匡卿叫乔境峡
强疆怯恐恭扶教桥况狂狭矫胸胁兴荞
乡镜响饷惊仰凝尧晓业局曲极玉桐
仅勤均巾锦斤欣钦琴禁禽筋紧芹菌矜
襟谨近金吟银

●く

九俱句区狗玖矩苦躯驱驹具愚虞
空偶寓遇隅串训属屈掘窟沓靴辔洼
熊隈采栗桑楸勋君薰训群军郡

●け

卦袈祁系倾刑兄启圭　型契形径惠庆
慧憩揭携敬景桂溪稽系经继击茎
荆萤计诣警轻颈鸡芸迎鲸剧戟擎激隙
桁杰欠决洁穴结血诀月件俭倦健兼券
剑喧圈坚嫌建宪悬拳卷检权牵犬献研
砚绢县肩见谦贤轩遣键险显验敛元原
严幻弦灭源玄现弦舷言谚限

●こ

乎个古呼固姑孤己库弧户故枯湖狐糊
裤股狐菰虎夸跨钴雇顾鼓五互伍午吴
吾娱后御悟梧檎瑚篡语误护醐乞鲤交
佼侯候光公功效勾厚口向后喉坑垢
好礼孝宏工巧巷幸应庚康弘恒慌抗拘
控攻昂晃更杭校梗构江洪浩港沟甲皇
硬稿糠红　绞纲耕考肯肱腔膏航荒行
衡讲贡购郊酵钢阁降项香高鸿刚
劫号合壕拷濠豪轰克刻告国谷酷鹄
黑狱漉腰忽惚骨输次顷今困坤垦
婚恨昏昆根捆混痕绀艮魂

●さ

些左叉唆嵯左差查沙砂诈锁裟坐座
挫债催再最哉塞妻宰彩才采栽岁济灾
采犀祭细菜栽载际剂在材罪财
坂阪肴崎作削咋扎咋
栅策索错樱匙册刷察撮擦
札杀萨杂捌皿晒三伞参山惨

[illegible]产算[illegible]酸餐斩暂残

●[illegible]

[illegible]四士始姿子尸市
[illegible]枝止死氏狮私
[illegible]诗试志咨资赐雌饲
[illegible]时次滋治尔玺痔
[illegible]式识竺轴
[illegible]湿漆疾质富条
[illegible]捨赦斜煮社纱者谢车
[illegible]勺尺灼爵酌锡若寂弱惹
[illegible]狩珠种肿趣酒首儒受咒
[illegible]囚收周宗就州息愁拾洲秀
[illegible]舟瑰众袭蹴辑酋酬集
[illegible]十从戎柔汁兽纵重统叔夙
[illegible]熟出术述俊峻春瞬竣舜
[illegible]准润盾纯巡遵醇顺处
[illegible]庶绪署书薯诸助叙女序
[illegible]伤赏胜匠升召哨商唱尝奖妾
[illegible]小少尚庄床厂彰承抄招掌捷升
[illegible]松梢樟樵沼消涉湘烧焦照症省
[illegible]笑绍肖菖蒋蕉冲裳讼证
[illegible]钟障锺鞘上丈丞乘冗剩
[illegible]情扰条杖净状叠穰蒸让
[illegible]饰拭植殖烛织职色触食蚀辱尻
[illegible]唇娠寝番心慎振新晋森榛浸深
[illegible]神秦绅臣芯薪亲诊身辛进针震
人仁刃尘壬寻甚尽肾讯迅阵任

●す

[illegible]厨逗吹垂帅推水炊睡碎翠
[illegible]锥锤随瑞髓崇嵩数枢翅雏据杉
[illegible]裾澄折寸

●せ

[illegible]制势姓征性成政整性晴栖
[illegible]牲生盛精圣声制西诚誓请逝醒
[illegible]齐税脆双席惜戚斥昔析石积籍绩
[illegible]赤硕切拙接摄折设窃节说雪
[illegible]蝉仙先千占宣专尖川战扇撰栓
[illegible]洗染潜煎煽旋穿箭线羡腺船
[illegible]贱践选迁钱闪鲜前善渐然全禅
[illegible]

●そ

[illegible]曾楚狙疏祖租粗素组
[illegible]阻鼠僧创双仓丧壮奏爽宋
[illegible]扫操早曹巢枪槽漕燥争
[illegible]总综聪草葬苍藻装走送遭
[illegible]像增憎脏藏赠造促侧则即息捉
[illegible]足速俗属贼族续卒袖其存孙尊
损村逊

●た

他多太汰唾堕妥惰打柁舵陀驮
体堆对耐岱带待怠态戴替泰滞胎腿苔
袋贷退逮队黛代台大第题鹰
卓啄宅托拓诺茸
只叩但达辰夺脱竖棚谷狸鳕樽谁
丹单叹坦担探旦淡湛炭短端绽眈
胆蛋诞锻团坛弹断暖檀段男谈

●ち

值知地弛耻智池痴稚置致蜘迟驰筑畜
竹筑蓄逐秩窒茶嫡着中仲宙忠抽昼柱
注虫衷注铸驻猪著丁兆凋
喋宠帖帐厅张征挑畅朝潮牒町
眺听胀肠蝶调谍超跳长顶鸟赖直
朕沈珍赁镇陈

●つ

津坠椎槌追痛通
溃坪壶孺爪吊钓鹤

●て

亭低停侦剃贞呈堤定帝底庭廷弟悌抵
挺提碇祯程缔艇订蹄邸钉
鼎泥摘敌滴的笛溺哲撤辙迭
铁典填天展店添缠甜贴转颠点传殿
田电

●と

兔吐堵涂妒屠徒斗牡渡登赌途都镀
砥蛎努度土奴怒倒党冬冻刀唐塔塘套
岛悼投搭东桃栋盗淘汤涛灯
当痘祷等答筒糖统到董藤讨胆豆踏
逃透镫陶头腾斗冲动同堂导憧撞洞瞳
童胴萄道铜鸨匿得德特督秃毒
独读枥橡凸突届寅　　屯
敦豚遁顿吞钝

●な

奈那内乍谜滩锅驯绳南楠
软难汝

●に

二尼贰迩肉虹廿日乳入如尿韭任
妊忍认

●ぬ

濡

●ね

宁葱猫热年念捻燃粘

●の

乃之囊恼浓纳能脑脓农蚤

●は

巴把播霸耙波派琶破婆骂芭马废
排败杯牌背肺辈配倍培媒梅煤狈
买卖赔陪这蝇秤伯剥博拍柏泊白
箔舶薄迫漠爆缚莫驳麦箱
肇橹肌八钵泼发发伐罚拔
筏阀鸠蛤伴判半反叛帆搬斑板
版犯班繁般藩贩采烦颁饭挽
晚番盘蕃蛮

●ひ

匪卑否妃庇彼悲扉批披斐比泌疲皮碑
秘绯肥被诽费避非飞簸备尾微枇
琵眉美鼻匹膝萎肘弼必
毕笔*姬媛纽百谬彪标冰漂瓢票
表评豹庙描病秒苗锚蒜蛭品彬斌
浜濒贫宝频敏瓶

●ふ

不付夫妇富布府怖扶敷斧普浮父
符腐肤芙谱负赋赴阜附侮抚武舞葡
部封枫风伏副复幅服福服覆涮
弗沸物分吻纹愤扮焚奋粉粪
纷文闻

●へ

丙兵坪币平弊柄并蔽闭陛米页壁
癖碧别瞥蔑蓖偏变片编返遍便勉
娩牟鞭

●ほ

保铺圃捕步辅募墓慕戊暮母
簿菩倣俸包呆报奉宝峰崩庖抱捧放
方朋法泡烹炮缝胞芳萌蜂褒访丰邦
锋饱凤鹏乏亡傍剖坊妨帽忘忙房暴望
某棒冒纺肪膨谋貌贸防吠颊北仆卜
墨扑朴牧睦穆扣勃没掘奔本翻凡
盆

●ま

摩磨魔麻埋妹昧枚每哩幕膜枕
鳟亦又抹末沫万慢满漫
蔓

●み

味未魅巳箕密蜜妙耗民眠

む

务梦无牟矛雾鹉婿娘冥

●め

名命明盟迷铭鸣牝灭免棉绵缅面

●も

摸模茂妄孟毛猛盲纲耗蒙储木默目
勿饼尤问闷纹门

●や

也冶夜爷耶野弥矢厄役约药靖柳

●ゆ

愉愈油谕输唯佑优勇友幽悠犹
有釉涌犹由诱游邑邮雄融夕

●よ

予余于誉与预幼妖容庸扬摇拥曜杨
样洋溶熔用羔羊耀叶蓉要谣踊遥阳养
愚抑欲沃浴翌翼淀

●ら

罗螺裸来莱赖雷洛络落酪乱卵岚栏滥
蓝兰览

●り

利吏履李梨理璃痢里里离陆律率立
掠略刘流溜琉留硫粒隆龟龙侣虑旅
虏了亮僚两凌料梁凉疗　粮良
谅辽量陵领力绿伦厘林淋琳临轮邻
鳞麟

●る

琉垒泪累类

●れ

令伶例冷励岭怜玲礼苓铃隶零灵丽龄
历列劣烈裂廉恋怜涟炼练联莲连
链

●ろ

吕鲁橹炉赂路露劳娄廊弄郎楼榔浪漏
牢狼老郎六禄肋论

●わ

倭和话歪赂或鹫互亘鳄诧
湾碗腕

●を

●ん

特殊汉字
丕豫舒于亚亢伉佗偃会传
僔兀儿俞冀胄懔几凰刮邵匈
厥篡曼哭啼喃国坡壶寿奕奂
奢奸姜媚孕孚宦尹崔廖厨彝
弋弩彭徊懿戈扰擒　F
昂皓遂旷日朵柯枢枭梵棍楷
榆樊橙柠檬樱毋毯沛泄
泪衍洵浣淮渭涣滕潼潘濮瀑
焉焕熙灼燎狄狡猾独珀琅琥瑁瑜莹瑶
瑾璋甄痒痉痹疾发皖皓眈真眸
矜祀祠祺秉稠站筐笼
藤靡绒绮羌羞群义翔翡耿聘聪
肛胄胚休臂膺艾芒莓范苞莱荀荼
莉蔡蓟籍芦虔蜀萤虫袁裔襄
纳诛谏楷谡谭让貂贾赵

[illegible]轲轸轴辟迪逅达
[illegible]郈钲锯闾阎阔陂陕陨
[illegible]霍雷霖霹巩韦颂颓冯
[illegible]髯魏魍鲂鲍鸯莺縻
[illegible]炫琦谯邓红庞催漓
[illegible]

另外当新武将的名字和读音如下时，会出现特殊头像：

家康	イエヤス
信玄	シンゲン
信	ノブナガ（只能当新君主）
秀吉	ヒデヨシ
政宗	マサムネ

11.请问在《超级机器人大战W》中拥有合体技的机体都有哪些？

エステバリス・アキト 与 エステバリス・ガイ：ダブルゲキガンフレア

エステバリス・リョーコ与エステバリス??ヒカル与エステバリス・イズミ：フォーメーションアタック・格斗

エステバリス・リョーコ与エステバリス??ヒカル与エステバリス・イズミ：フォーメーションアタック・射击

风龙与雷龙：风龙??雷龙アサルト

テッカマンゾマー与テッカマンベスナー：ダブル・ボルテッカ

マジンカイザー与グレートマジンガー：ダブルマジンガーブレード

マジンカイザー与グレートマジンガー：ダブルバーニングファイアー

マジンカイザー与真・ゲッター1与グレートマジンガー：ファイナルダイナミックスペシャル

ヴァルホーク与ヴァルストーク：プロトンキャノン・フォーカス

マジンカイザー与真・ゲッター1：ダイナミックダブルインパクト

[illegible]龙神与幻龙神：マキシマムトゥロン

12.请问在《来吧 动物之森》中如何查看和小动物的友好度？

当你离一个村民间一段距离时，用你的触控笔轻轻地点击他/她，（你的角色）就会向他/她挥手。这时候他们会有如下反应：

他们也会对你挥手同时伴随着一段清脆的音符声音，有3拍以上节奏（脾气暴躁的、喜欢运动的、傲慢的、&活泼的性格）；

他们会鞠躬同时伴随着两声清脆的音符声音，类似“叮叮”（懒惰&普通的性格）；

他们会鞠躬并且朝上一看同时伴随着一阵急促欢快的钢琴声 （脾气暴躁的、喜欢运动的、傲慢的、&活泼的性格）；

他们会朝旁边点头同时伴随着一阵类似风吹过的声效（懒惰&普通的性格）；

第一、二种情况出现的话就说明你们之间的关系很好。

13.请问《恶魔城 苍月的十字架》中的隐藏怪物的魂和隐藏宝物如何入手？

◆ 隐藏怪物

No.29肚子饿的雪男：在一开始的地点，背景的雪地会有可疑人影在移动，丢No.40的咖哩就可把它引出来；

No.32不明飞行物：在咒缚之时计塔的BOSS和记录点中间的房间有可疑黑影在背景飞来飞去，用No.22的尖叫果实就可把它震死；

No.81蛾男：在恶魔城最上阶有两名最终卫士的房间 中间有探照灯，旁边有开关 用No.21的电鸟魂电击开关可打开探照灯可引出蛾男 。

◆ 隐藏宝物

皇冠：在妖魔迎宾馆的咖哩骷髅房间坐在椅子上皇冠就会冒出来；

铃铛：在黑之礼拜堂有一个房间有３个大钟变成蝙蝠或大跳去撞左边钟的内侧会掉出铃铛；

Konami小超人：在咒缚时计塔，有一个房间有２只不同色的史莱姆房间上方都是尖刺，但左上有一地方没尖刺，可站立变成蝙蝠飞到那地方并蹲下数秒Konami小超人就会飞出来了。

14.请问如何才能全部完成《恶魔城 废墟的肖像》中的肖像任务？

有些任务需要拿到任务道具，所以凡拣到或打到的东西不要轻易卖，至少留一个。如果已经卖的话只有让人WIFI卖你，实在不行的话建议二周目的时候再来做任务。

任务1旅の准备:去隔壁神父那买张地图和血瓶；

任务2音速のパンチ：去迷雾街挂满猪腿的地方用拳套或大棒子打出任务道具；

任务3さばくのだいばうれい：在金字塔那张地图的右上，地图中有个房间全是小的飞鬼打死一定数

最后出现大骷髅消灭后完成；

任务4阶段の守护者：消灭10个甭鼠在斜坡上的骑士一样的怪，名字叫スラントガーダー；

任务5旋回の奥义：在其面前完成→↓←→+Y的出招；

任务6疾风の奥义：在其面前连续3次完成→↓←→+Y的出招；

任务7幻の鸟の王をさがせ：在消え去りし都的流沙左边的地图出现的怪鸟（随机出现，需要注意的是它会逃跑）；

任务8咒いに打ち胜て：中过诅咒状态以后去见他，打118号怪会掉个戒指，装备后变后诅咒状态；

任务9圣母象の泪：在愚者之国中找到圣母象按上调查，进入后往左走，离入口不远；

任务10炸裂の奥义：在其面前完成↑←↓→+Y的出招；

任务11神圣なる姿：穿上3件修女装后去见他，其中衣服在左上方服从之大阶段的传送点附近的隐藏房间（在屋顶的）；

任务12幸运の数字：金钱尾数是777的时候去见他；

任务13精神力の锻炼1：MP接近0的时候去见他（诅咒状态下MP为空）；

任务14精神力の锻炼2：在迷雾街找到一副眼镜ビンぞこメガネ后去见他；

任务15传说のヤリ：从30号怪身上打出技能后使用，熟练度满后去见他（熟练度很难加，关系到副武器的威力）；

任务16精神力の锻炼3：INT数值100以上后去见他；

任务17恶魔の巣窟：地图探索率在888以上后去见他之，之后门口会开出一条新道路来，里面有最后一副画（最好去打城之监视者拿能看隐藏墙的头）。隐藏地图就是恶魔之巢窟，类似月轮的斗技场，只能进去不能出来，每六间房间为一个BOSS，每通过一个BOSS会出现传送点，可以传送回去加血，之后再传送回来，等级不够还是不要轻易进吧，要报着必死的决心，装备步行会回复HP的衣服可以增加存活率，BOSS前还是加满血比较安全（里面除了两个弗兰肯比较麻烦一点外应该还是比较好过的，最后的BOSS是主角的其中一人，双人合体技能无限刃可以轻松过）；

任务18グ-ルキングを倒せ：グールキング击败后去见他，此怪在魔之十三街BOSS传送石下方有一群僵尸和两只毒蛾的地方，杀光僵尸后出现；

任务19无欲となれ：金钱0状态下去见他；

任务20A级ハンタ-：杀死1500个敌人后去见他；

任务21精神力の锻炼 4：MND数值100以上后去见鬼魂；

任务22S级ハンタ-：杀死3000个敌人后去见他；

任务23ギャンブラ-：收集一套牌后去见鬼魂，分别在39、40、70、107、111号怪身上打到；

任务24时计の计：DS内置时间时针在12的时候去找鬼魂，“大时钟短的针在12的时候找他”，任务里这么写，其实就是DS内置时间；

任务25毒をもつて毒を制す：带三样东西去见他，其中毒蘑菇在蘑菇男身上打出，ロングソード路上拣到，其中かびパン在黄昏森林可以拣到；

任务26体力增强 1：带上ハチのす找鬼魂，67号怪物可以打到；

任务27体力增强 2：带上あつぎりステーキ找鬼魂，路上应该有拣，93号怪金色石化牛有掉；

任务28孤独な演奏会：冥界之学舍那张地图有个房间里有一架钢琴，在那房间什么也不要做，等上几秒后任务完成；

任务29体力增强 3:收集到5种ケーキ后去找鬼魂；

任务30十字架の祈り：在魔之十三街这张地图左边的某个房间内有十字架，调查后完成；

任务31体力增强 4：CON数值达到100以上后去找鬼魂；

任务32失われたペ-ジ：在隐藏迷宫恶魔之巢窟里面回收两本书页以后去找鬼魂；

任务33百战练磨：消灭100种以上的敌人后找鬼魂；

任务34圣力熟练者：男主角的十字架，圣水，圣书技能熟练度全满后去找鬼魂；

任务35オ-ルマイティ：男主角全技能学会；

任务36大贤者：女主角全魔法学会；

任务37ゲ-ゴスにとどめを刺せ：用在商人那里买到的はくしの书击杀隐藏迷宫中第二个BOSS罪魔兽（每六间房间有一个BOSS）。

全任务完成后出现隐藏道具：混沌戒指

Q 15.请问《马里奥篮球 3对3》中隐藏场地和隐藏人物的入手条件？

◆ 隐藏场地

蘑菇杯：自由模式中选择“ノコノコビーチ”这关，在下午4点~7点这段时间内获得胜利；

花杯：杯赛模式的“デイジーガーデン”比赛中获得“モルボルのたね”即可（就是那个所谓的蓝色的DD；

对战模式场景1：需要将两个带球拿金币的场景都获胜且超过电脑里的参考成绩；

[illegible]模式场景2、3：需要对战5连胜。

◆ 隐藏人物和用球

首先蘑菇杯！完成金杯后开启第一个隐藏人物（[illegible]）、第三个球（西瓜球）和碧奇公主运动装；

[illegible]花杯，完成金杯后开启第二个隐藏人物（猴[illegible]）、第四个球（耀西蛋）和戴丝公主运动装；

[illegible]星星杯，完成银、金杯后分别开启库巴、莫[illegible]第五个球（钉子球）；

开启彩虹杯，完成铜、银和金杯后分别开启忍[illegible]和黑魔；

看ENDING把！之后HARD模式开启了，这时候[illegible]差不多有2000多了，开启了第六个球（银球）；

首先蘑菇杯，完成金杯后开启耀西MM和第七个球（足球）；

开启花杯，完成金杯后开启小幽灵、第八个球（[illegible]）和耀西的颜色换装；

开启星星杯，完成银、金杯后分别开启面具[illegible]面具的颜色换装和第九个球（蚂蚁球）；

最后就是彩虹杯了，完成铜杯自由模式难度追[illegible]加难度；

当PIONTS达到5000，等级变S，开启第十个球（金球）；

联机模式连胜10场能获得第十一个球（彩虹球），连败五场能得到第十二个球（南瓜球）；

在自由模式中只要任意难度和人物通过花关就能开启第十三个球（绿黄球）；

于开通所有隐藏关后，自由模式再玩赢计算机一次（共四关），即可获取第十四个球（红黑球）；

在自由模式中只要任意难度和人物通过（星星区域第3个地图）就能开启第十五个球（黄紫球）；

用与第一行第二个球的相同取法获得第十六个球（蓝白红球）；

在任何难度的杯赛中，只用必杀射球入球并胜出，赛后便可得到星星球（第二排最右边的）；

第十八个球（鱼球）还是参照首先蘑菇杯，完成金杯后取得。

Q 16.请问如何开启《马里奥与索尼克在北京奥运会》的全部竞赛项目？

首先，在single mode将所有角色都用一次，此时可开启400米跨栏、3级跳、dream game（就是single play中间的图案选项，而且图案会呈绿色）中的台球以及circuit里面（杯赛）easy mode（就是第一个选项）的第5条赛道（由400米跨栏，3级跳，dream game的台球区成）；

然后，玩circuit mode，每次都以总分第一（不需要每个项目都第一）完成一遍circuit就会有新项目出现。前4个circuit开启的项目顺序如下：跳马、dream game的投篮、dream game的跑步、10m高台跳水。当玩完第5遍circuit，就会开启normal mode的前2个circuit+ dream game的击剑；

最后，每完成normal难度下一遍circuit，就会出现一个新的circuit项目，所有都是dream game里面的项目：赛艇、拳击、射击、跳远；

如果在hard mode难度下完成还会多处一条circuit。

Q 17.《马里奥赛车DS》中的道具都有何作用，如何使用才能成为高手？隐藏角色和赛车的出现条件是什么？

关于绿红两种龟壳，大家应该是在熟悉不过的吧，他们不仅可以从前方发射出去，还可以配合方向键发射，应用的好与坏，取决于你的射击手感和提前量的把握。这里建议不要随便往前方乱丢绿壳，这东西不长眼睛的，很容易就打到自己了。其实这两种最常规的武器有时候也可以作为有效的防御力量，长按L不放，可以把绿龟可挂在卡丁车的后方，如果你身后有对手的车辆跟的很紧，可以当他跟车的时候配合方向键的后向后发射。此外，如果身后的赛车装备了红龟壳，也可以在车后挂一个绿龟壳来抵挡红龟壳，具体的方法与飞机躲导弹的原理相同，大家可以练习练习。如果你前方的赛车背后挂一个绿壳或者香蕉皮，而你装备了红龟壳的时候，就建议你不要浪费了手里的好武器，可以向后发射红壳，以保证每一颗子弹消灭一个敌人。至于说加强型的龟壳，有时候不必急忙丢出，就让他们绕着你转好了，每人敢撞你的。

香蕉皮也可以挂在身后起着与绿壳相同的作用，有的玩家喜欢捡到香蕉皮以后就丢到身后，其实像加强型的香蕉皮有时候挂在车身后比随便丢的效果要好得多，大家可以多利用，再说了，把一串香蕉皮挂在身后的同时也不影响在获取道具，何乐而不为呢。到时候看谁还敢使用红壳或者是跟车。

章鱼是个多人游戏中小国不太明显的道具，因为遮挡不全，所以与玩家对战的时候使用起来效果不明显。这里只是强调一个注意的地方，章鱼默认攻击你前方的所有赛车，但是如果你就是第一的话，你丢的章鱼就只打你自己啦。

闪电不仅威力巨大，而前是全体杀伤。这里要提的是，使用闪电的时机有你把握得的，所以闪电有时候是可以救命的。相信不少玩家有过这样的经历：最后一圈，当自己处于第一的位子的时候，身

18.请问《圣剑传说DS 玛娜之子》中全部支线任务的出现条件?

玛那塔回来后与ティス交谈，选对话（不是换精灵），可接任务（地点：玛那塔奖品：戒指）；

星之湖回来后调查村长家火炉旁的闪光，和村长对话得到钥匙，打开村长家下方的房子，调查书堆中的红书，发生剧情。任务内容：寻找星之湖的龙奖品：龙鳞（贵重品）

与道具店的ミリオネア对话，任务：去玛那之塔捉拿偷时钟的小偷奖品：300元

沙漠回来后继续和ティス交谈，任务：去沙漠寻找羽毛奖品：护身符（贵重品）；

完成上个任务后，去和卖宝石的バルボ交谈，可接任务：去星之湖找石头奖品：辉石；

在有龙鳞与辉石的情况，再与バルボ交谈，可得到龙之石（武攻+12）；

与道具店的ミリオネア对话，任务：去沙漠找“稀少的植物”奖品：2000元；

冰城回来后与红胡子侏儒ワッツ对话，任务内容：去找バッサ（他躲在星之湖）奖品：防具一件（防+95）；

与ティス交谈。任务内容：去冰城寻找不思意之石。奖品：千年之石（每3秒回复2点mp）；

从虚之地回来以后与ティス交谈（在图书房）。任务内容：去沙漠寻找传说中的花。奖品：植物的种子（贵重品）；

在有植物的种子的情况下，与村长交谈，可得到剑一把（攻+130lv40以上装备）；

与人鱼小姐シームーン交谈，任务内容：帮她送东西到星之湖。奖品：防具一件（防+135lv44以上装备）；

生命之道回来后与ワッツ交谈，任务内容：去光之森见家人奖品：少年之石（剑攻+20守+10技术+10大小1*1）；

与冒险协会的アナグマ交谈（不是接任务），任务内容：寻找协会会员（冰城）奖品：词典（贵重品）和幻之头（贵重品）；

在有幻之石的情况下与バルボ交谈，可以把辉石包做最后一次扩充（4*4）；

除了以上支线任务外，精灵也是可以接任务的，触发条件是身上带着相应的精灵，然后与同一精灵交谈

（注：村中的同类精灵不只一个，要找对精灵才能接任务）。最好是等所有迷宫出现后再接任务内容：去见与该精灵同属性的圣兽奖品：是对应圣兽的圣兽石（贵重品）。任务后出现的选项不影响以后任务，随便选就行。

在收集完所有的圣兽石的情况下，调查村子中的石碑，可以进入异界（17层），怪的能力很强，最后几层都是巨人，等级够了再去，不然死得很难看，突破迷宫后的奖品：神秘的圣兽石（3秒回复6点hp和mp大小3*2）。

19.请问《JUMP明星大乱斗》中各人物状态的效果是什么啊?

状态有正面状态和负面状态，负面状态是可以覆盖抵消的，而正面状态和负面状态可以并存，以头上出现的符号来分：

红色拳击手套：吃到场地道具“红色拳击手套”或者发动技能后进入该状态，攻击力上升。部分角色发动攻击力上升技能时，手套旁还有“デッキ”等字样，说明上升的幅度是取决于队伍内特定角色数量而定的；

蓝色拳击手套：吃到场地道具“蓝色拳击手套”后进入，一定几率给予对方伤害会变成2倍，即“会心”；

跑鞋：吃到场地道具“跑鞋”或使用技能后进入，移动力上升；

五角星：吃到场地道具“五角星”或使用技能后进入，一定时间内不会收到伤害，即“无敌”；

铁板：发动技能后进入的自身伤害减半的状态，即“铁壁”；

透明人形：吃到场地道具“泡泡”或发动技能后进入，进入“透明”状态，对方将无方看见“透明”状态下的角色，但是一旦被攻击到就会被解除透明状态；

“必”字样：吃到场地道具“少年JUMP杂志”后进入，一定时间内必杀槽无限。推荐利用这个短暂时间多使用耗时较短的大招；

魂：慢慢回复J魂；

铁鞋：吃到场地道具“铁鞋”或受到特定技能攻击后进入，移动力低下，建议对策是多用跳和前冲来弥补；

问号：吃到场地道具“蘑菇”或受到特定技能攻击后进入的“混乱”状态，左右键操作回相反，记得就是了。另外万一在这个状态下被踢出场外的话要特别小心不要按反了；

奔驰人型：即“暴走”状态，吃到场地道具“辣椒”或受到特定技能攻击后进入，角色会不断移动，进行攻击或防御或使用特殊技可以使自己定住；

倒记时的数字：最麻烦的“宣告”状态。和FF里面的“死亡宣告”一样，数字归0角色就会死亡，只有受到北斗神拳或死亡笔记等招式才会进入的稀有状态，一旦中招，不妨吃个其他的异常状态覆盖掉；

骷髅：即“中毒”状态。吃到场地道具“毒药瓶”或受到特定技能攻击后进入，体力不断减少；

火焰：即“燃烧”状态。受到特定技能攻击或者被黑暗岛第三斗技场内的火山喷到后进入，体力不断减少+强行移动，其实就是“中毒”+“暴走”；

一道闪电：受到特定技能攻击或者被新毛之王国的放电器击中后进入的“带电”状态，会一定间隔出现硬直，会强行取消连续技和必杀技；

两道闪电：受到特定技能攻击或者被其他角色吃到场地道具“大铁锤”后从上方落下的“小铁锤”砸到后进入的“行动不能”状态，进入长时间的硬直；

雪花：受到特定技能攻击后进入的短时间行动不能状态，“冰结”；

“バトル”字样+禁止记号：不能更换角色，受到特定技能攻击后进入；

“サポート”字样+禁止记号：不能使用2~3格的“サポート技”，受到特定技能攻击后进入；

拳击手套+禁止记号：不能攻击，受到特定技能攻击后进入；

盾牌+禁止记号：不能防御，受到特定技能攻击后进入；

人形+禁止记号：不能移动，受到特定技能攻击后进入；

NDS：场地变成白屏，无法看清操作角色以外的所有战况，受到特定技能攻击后进入；

“必”+↓：受到特定技能攻击或自身技能副作用后进入，必杀槽不断减少；

眼睛+禁止记号：受到特定技能攻击或者被其他角色吃到场地道具“墨水瓶”后从上方落下的“墨汁”滴到后进入的状态，场地变成黑屏，无法看清操作角色以外的所有战况。

20.请问《银河战士 猎人》如何才能完成100%的扫描率?

可以扫描的东西分三大类：

◆ LORE——蓝色如幽灵般的神秘物体，主要会介绍一些故事背景类的信息，只有在打开scan visor的时候才能看到；

◆ BIOFORM——就是敌人、异型、生化兵器、猎人、boss；

◆ OBJECT ——物体，场景，机械等等；

以上3类最容易扫满的就是LORE，因为LORE一直在那里是永远都不会消失的，只要仔细找找就能找全。然后就是OBJECT，需要注意的是第三关的和电枪猎人对战的时候那艘飞船也算OBJECT一种，要记得扫描啊。除了飞船只有一次扫描的机会之外其他OBJECT也都是死的，平时也需要注意地板，天花板之类的，找满需要花点力气。另外注意一些过关用的道具比如各种key和三角形的石头等等，也都扫一遍就行。

最后也是最麻烦的BIOFORM，在这里提醒一下几只只会在游戏里出现1次的敌人：

第一关后期一种会放电球的爬虫；

第二关后期岩浆巨人；

第四关后期冰雪巨人；

第四关后期一个地下冰窟挂在天花板上的一只白色异型；

第一关后期和第三关前期回船传送前各有一只大型跳跳甲虫异型，这个东西只会出现2次；

第一个空间站的第二个boss前有一条白色走道和第四个星球打冰巨人前的冰洞里会遇到一种在地上，墙上爬得很慢，靠近就会吸到你脸上攻击的虫子。这种虫子也是当你第一次进入以上两个地点的时候才会遇到；

boss柱子（1，2，3，4）；

boss眼球（1A，1B，2A，2B，3A，3B，4A，4B）注意每个大眼球有2种形态，A形态是在墙壁上挂着的时候，B形态是从墙壁上掉下来后到处浮游的时候，切记要扫2次。还有第一次遇见大眼球的时候记得要扫触手。

6个猎人的人形和球形都要扫。需要注意的是扫人很简单，但是扫球形态的猎人就比较麻烦了。建议各位在第一次剧情遇见每位猎人的时候就把他们的球形态扫了。因为第一次剧情遇到他们的时候他们的攻击方式是有规律的，在某种情况下一定会变成球形态攻击你。然而如果是在星球上随机遇到他们的话他们的攻击很单一，就拿冰人来说吧，随机遇到他的时候从头到尾都是在用蓄力冰封你，从来不变球；

最终boss第一形态的手臂和主体扫一次，打掉手臂后倒立状态时顶上的内核和主体需要再扫一遍。（注意河界外的蓝色球体炸弹也要扫）打爆第一形态后还要扫一次第二形态就算扫完了；

最后还有就是人物动作，回复物品，武器的完成度。如果你能拿到最后的omega cannon的话基本上就是100%了。

当你单机扫描完成度100%的情况下去打败最终boss第二形态之后，在你wifi的hunter license的右上角会出现一个闪光水晶的图案。而当你单机扫描完成度低于100%的情况下去打败最终boss第二

形态后，在你wifi的hunter license的右上角会出现一个蓝色漩涡的图案，hunter license左上角还会出现闪电状图案，闪电的颜色根据你wifi或者联机（打bot也行）胜利的次数的增加而改变。

- 赢25场——铜
- 赢100场——银
- 赢200场——金
- 赢1000场——白金

另外只要你玩过500场wifi或者联机（打bot也行）在你的hunter license周围就会出现一个特殊的筐。

Q 21.请问《信长之野望DS》中历史事件的触发条件和敌武将归降的条件分别都是什么？

历史事件触发条件 信长，浓姬结婚	
发生时间	1548年9月
发生条件	织田信秀大名，家臣平手政秀，全员那古野城&斋藤道三大名，稻叶山城，浓姬未婚

宣教师到着	
发生时间	1549年7月
葡萄牙宣教师日本到来	

二阶崩れの变	
发生时间	1550年1月
条件	府内城,大友义鉴,大友义镇,入田亲诚

景虎隐居骚动	
发生时间	1556年8月
条件	景虎大名，家臣政景

濑名姬舆入れ	
发生时间	1557年1月
条件	今川义元大名，家臣松平元康，今川义元的女儿濑名未婚

晴信出家，改名	
发生时间	1559年5月
条件	武田晴信，饭富昌景，踯躅ケ崎馆

桶狭间合战	
发生时间	1560年6月
第一剧情时除今川以外自动发生，如果是织田要选择出击才会发生，选笼城则没戏	

浅井家的骚动	
发生时间	1560年8月
条件	浅井久政大名
浅井久政，浅井长政在同一城，六角家大名，双方同盟	

关东管领就任	
发生时间	1561年3月
条件	长尾景虎大名，家臣上杉宪政

清洲同盟	
发生时间	1562年1月
条件	桶狭间合战发生后，
松平元康，今川氏真的家臣，岡崎城	

清洲同盟	
发生时间	1562年1月
条件	桶狭间合战发生后，
松平元康，今川氏真的家臣，岡崎城	

观音寺骚动	
发生时间	1563年1月–10月
条件	六角义治大名
六角义治，后藤贤丰，后藤高治在观音寺城蒲生秀定在水口城	

稻叶山城乘取	
发生时间	1564年1月
条件	竹中半兵卫，稻叶一铁在大垣城
斋藤龙兴，安藤守就在稻叶山城	

五德姬舆入れ	
发生时间	1567年5月
条件	清洲同盟发生后
信长的女儿五德未婚	

武田家骚动	
发生时间	1564年1月–7月
条件	武田信玄，今川氏真大名
武田义信，饭富虎昌，饭富昌景武田家臣	

山县昌景改名	
时间	1565年1月以后
条件	武田家骚动发生后，饭富武田家臣

市姬舆入れ	
时间	1568年1月
条件	信长大名，市姬未婚
浅井长政大名，朝仓家存在	

长政再仕官	
条件	信长和浅井长政婚姻同盟结,市姬舆入信长，浅井的领地占领，长政选择逃亡，成功，他家仕官

最上家骚动	
时间	1570年1月以后
条件	最上义守大名
最上义光，氏家定直，最上家臣	

[illegible]との黑田武士	
时间	1575年
条件	母里太兵卫同城
[illegible]宝枪持有	

三杯茶–石田三成登用	
时间	1579年1月
条件	羽柴秀吉
石田三成20，浪人	

本能寺之变	
时间	1582年6月
条件	织田信长，织田信忠，森兰丸，村井贞胜在二条城
明智光秀，明智秀满，斋藤利三在龟山城 羽柴秀吉在姬路城 柴田胜家在北ノ庄城 织田信雄在清洲城	

人取桥的别离	
时间	1585年10月
条件	伊达辉家大名
家臣伊达政宗，片仓景纲 家臣中没有二本松义继，大内定纲	

岐阜城改名	
条件	织田信长占领稻叶山城

安土城筑城	
条件	岐阜城改名发生后
近江完全支配 信长在观音寺城停留2个月以上 资金2万以上	

安土城完成	
条件	安土城筑城发生后

秀吉出世–三日普请	
条件	木下秀吉身份是侍大将以上

秀吉出世–羽柴改名	
条件	木下秀吉身份是部将以上
柴田胜家，丹羽长秀织田家家臣	

丰臣姓拜领	
条件	秀吉居城为石山城
秀吉关白就任	

英雄知英雄–信玄病死	
条件	武田信玄病死
上杉谦信大名	

兰奢待拜领	
剧情发生后，得到1级宝物兰奢待(威信+25)	
条件	山城和大和之国完全支配
大名的居城为室町御所所在的二条城 没有人是将军 兰奢待不属于任何人所有	

南蛮的英知–置时计	
条件	信长居城二条城
安土城完成 ルイス・フロイス基督教布教许可	

南蛮的英知–地球仪	
条件	信长居城二条城
安土城完成 置时计剧情发生后	

征夷大将军就任	
条件	至少20国拥有，本城为二条城(室町御所)
还有威信，朝廷友好度	

前田庆次剧情	
1.大名‘デコピン’食，出奔 2.大名‘水风吕’驰走，出奔 3.大名‘基’打后，出奔	

比睿山烧讨准备	
时间	1570年10月

比睿山烧讨实行	
时间	1571年6月

大炮献上	
基督教布教许可数年后，宣教师会将贸易船的大炮献上 铁炮锻冶村完成以后，也会出现献上大炮的剧情	

铁炮锻冶来访	
铁炮的技师来访后，就可以建造一个铁炮锻冶村	

乐市建设	
家臣进言采用，可以建造一个乐市，每月可以补充士兵300	
条件	领土内等级3的村20个以上的话，有5%的机会发生

铁甲船建造	
家臣进言采用，花费金5000建造	

主家再兴
灭亡的大名的家臣城夺后独立.

空城独立
一些浪人会夺取空城独立，成为独立势力.

姬武将
每年一月随机有姬武将出现，能力和大名能力差不多， 很好用!!!
不过上限是八个,八个之后就只能当一般的姬女儿了。

主家再兴
灭亡的大名的家臣城夺后独立.

金山发现
修路中发现金山

敌武将归降的条件
对于武将归降，有以下几种方式
抓捕后劝降;
调略谋叛;
内应后战场归顺;
劝降大名成功，带所有属下武将归顺;
招降独立势力;

关系到武将是否归降的数值包括有大名威信，忠诚度，威信主义，一门众（血缘关系）等，如果是调略，调略武将的政治也是一个参考数值。

影响成功率最重要的因素，是大名威信和武将威信主义。如果你的威信低于对方大名的威信，那基本上战场抓捕的武将都不会投靠，如果威信高于对方大名的威信，那除了那些威信主义显示为无视的武将，其他的基本都会归顺。

威信主义包括无视，轻视，重视，绝对四种，无视威信主义的武将一般不容易叛变，即使对方大名威信远高于你，而绝对威信主义的武将，即使忠诚100，遇到威信远高于你的大名，也有可能会投降。而且威信高的时候，一些对方的城，或者独立势力会主动投靠，这就是俗称的威压。

其次，是一门众和忠诚度。

一门众一般情况下不会投降，忠诚度再低也不会，但是会叛变，就是独立（一门众在非大名居城都是城主，无论身份高低），一般都是敌方势力调略的结果。忠诚度是影响归降的数值中似乎最不重要的一项，本作除了送家宝，送官位，貌似没有其他方法能提高武将忠诚度，所以一般忠诚度不需要加，大名的威信高了，武将的忠诚度自然会上升。一些忠诚度低而且智力低的武将容易受到对方调略的影响做内应，这时候只需要把该武将送入内陆城市就可以了。

◆ 如何提高大名威信？

战争胜利

增加城数

获得幕府官职（威信最高的应该是征夷大将军）

谋取官位（最高的是正一品关白）

和其他大名联姻

最快的方法应该是联姻，成功后可以获得对方大名一半左右的威名。绝对是弱小君主翻身的捷径。

◆ 对于那些刺头（威信无视），以及对方大名，如何招降？

总结了一个办法

首先，确保对方已经是孤城

其次，你的威信比他高

再者，你的官位比他高，最少2级吧

好了，准备工作结束，开始劝降了，记得先记录一下，劝降成功了，他就带着手下来投靠你了，上述条件不具备的，劝降成功概率相当低。

22.请问《大航海　r代IV ROTA NOVA》中那些看不见的补给港的具体位置？

一开始，航海图只有七个海域是亮的，其它地区一片漆黑，而这些黑色海域又分为一块块的小区域，每个区域都有一个补给港，一旦发现了这个补给港，这块区域就全亮了。

北69东18：补给，船修理，水手募集。

北73东80：补给，宿泊，船修理。

北72东129：补给，船修理。

北60东165：补给，宿泊。

北42东141：补给，宿泊，船修理。

北15东145：补给，宿泊，水手募集。

南16东122：补给，宿泊。

南31东115：补给。

南39东174：补给。

南14西147：补给。

北22西159：补给。

北34西120：补给，宿泊。

北68西165：补给，水手募集。

南22东14：补给，船修理。

北69西136：补给，宿泊，船修理，水手募集。

北58西93：补给，船修理。

北41西70：补给，宿泊，船修理

南8西78：补给。

南38西73：补给，宿泊。

南38西60：补给。

南22西43：补给，宿泊。

北65西39：补给，宿泊，水手募集。

北63西18：补给，宿泊。

北38西28：补给。

23.请问《接触》全部服装的入手条件？

消防衣：地点むじんとう，打完boss之后　下面的密道里

厨师：地点ラ??シェフビーチ，帮厨师找回衣服，他就送你了

土龙衣：地点カルドキア，一进遗迹左边有个神龛把手，用它打开闸门，进去向左走，看见一个矿工，按B键攻击，他便会把衣服脱下来

飞行衣：地点アルメカ，在军事基地的铁丝网右边有个自动贩卖机，推开后右上有个树，打死树下的警卫向上走，有个飞机厂，打死那四个家伙得到飞行衣

赛车衣：地点アイジス，在卖权利证的那个商人处买「図パーツ」，送给修车的MM，她就脱衣服了

渔夫衣：地点アルメカ，在这的湖边有一个钓鱼的人，用在アイジス挖掘到的「オオミミズ」和他换衣服

盗贼衣：地点バンブーアイランド，用在アイジス戳那只鸟得到的地图可以去这个岛接任务。一共两步：去カルドキア遗迹一进门右边的那个有两个虫子困住男子的那个房间拿“丁字”；去アイジス把信送给一个带着孩子的妇女，之后回去交任务就可以了。

24.请问《数码宝贝传说》中Digimon Story全部任务的完成方法？

普通驯兽师	
Quest 01.　ト－マのサインがほしい	
出现条件	5只数码暴龙成为同伴(Scan Data100%)，战胜デ－タもり的奥加兽(オ－ガモン)
解决方法	牧场道具之店外与ト－マ对话,并\协助ト－マ到デ－タもり寻找加奥兽(ガオモン)，找到后回牧场之店外找ト－マ
增加驯兽师点数	+50

Quest 02.　デジホットドッグをたべたい	
出现条件	亚古兽(アグモン)在牧场，战胜デ－タもり的奥加兽(オ－ガモン)
解决方法	去デ－タもり找デジホットドッグ给亚古兽
增加驯兽师点数	+200

Quest 03.　トモダチとなかなおりしたい	
出现条件	V仔兽(ブイモン)在牧场，虫虫兽(ワ－ムモン)成为同伴
解决方法	道具及装备店外与虫虫兽(ワ－ムモン)对话
增加驯兽师点数	+200

Quest 04.　ライブにかわりにいって	
出现条件	(ベタモン)在牧场，战胜デ－タもり的奥加兽(オ－ガモン)
解决方法	到デ－タもり听悟空兽(エテモン)唱歌
增加驯兽师点数	+200

Quest 05.　ギルモンパンがたべたい	
出现条件	基鲁兽(ギルモン)在牧场，之っくんマウンテン已经开　　解决方法：牧场道具之店外与ミカ对话
增加驯兽师点数	+450

Quest 06.　デジヴァイスをとどけて	
出现条件	Quest 01已经解决
解决方法	将於Quest 01得到的デジヴァイス交给通讯房的マサル
增加驯兽师点数	+200

Quest 07.　でんごんつたえて	
出现条件	Quest 06已经解决
解决方法	将於Quest 06マサル的说话传给初心者房(即有亚古兽果间)的ヨシノ
增加驯兽师点数	+450

铜章驯兽师	
Quest 08.　ヘルメットをみがきたい	
出现条件	(カプリモン)在牧场，战胜むしむしジャングル的蜘蛛兽(アルケニモン)
解决方法	到むしむしジャングル找(カプリモン)拿金属刷子(メタルブラ)
增加驯兽师点数	+450

Quest 09.　Tペ－パ－をとってきて	
出现条件	於牧场设置独立厕所(ひとりようトイレ)
解决方法	去之っくんマウンテン找厕纸(Tペ－パ－)
增加驯兽师点数	+200

Quest 10.　ひかりのDMをさがして	
出现条件	(アンキロモン)在牧场,战胜はいすいトンネル的暗黑大便兽(プラチナスカモン)

解决方法	去はいすいトンネル找光之纹章(ひかりのDM)
增加驯兽师点数	+450

Quest 11. かんぼうやくをえつてきて	
出现条件	性格すなお的兽在牧场，已经在ぜつぺきバレ-见过熊猫兽(パンダモン)
解决方法	去ぜつぺきバレ-找(かんぽうやく)
增加驯兽师点数	+200

Quest 12. グッスリまくらをえつてきて	
出现条件	巴古兽(バクモン)在牧场
解决方法	去デ-タもり找枕头(グッスリまくら)
增加驯兽师点数	+450

Quest 13. ハグルマをもらつてきて	
出现条件	齿轮兽(ハグルモン)在牧场,已经在ぜつぺきバレ-见过熊猫兽(パンダモン)
解决方法	去ぜつぺきバレ-找(ガ-ドロモン)拿(ハグルマ)
增加驯兽师点数	+450

Quest 14. もつえはなを子やしたい	
出现条件	性格おえしやか或ワガママ的巴鲁兽(パルモン)在牧场，战胜むしむしジャングル的蜘蛛兽(アルケニモン)
解决方法	去むしむしジャングル找数码种子(デジシ-ド)
增加驯兽师点数	+450

Quest 15. イナリズシがたべたいて	
出现条件	(ロップモン) 在牧场，驯兽师点数4000以上
解决方法	去长楼梯找妖狐兽(レナモン)对话
增加驯兽师点数	+800

Quest 16. こいのおまもりがほしい	
出现条件	性格おしえやか的兽在牧场
解决方法	去道具及装备店外找玩具熊兽(もんざえモン)对话
增加驯兽师点数	+450

Quest 17. ドロボ-をつかまえて!	
出现条件	ぜつぺきバレ-已经开 iii uest 07 已经解决
解决方法	去ぜつぺきバレ-
增加驯兽师点数	+450

银章驯兽师	
Quest 18. じつけんざいりょうをさがして	
出现条件	巫师兽(ウィザ-モン)在牧场，5只以上完全体数码暴龙
解决方法	(レアモン)的Scan Data 100%
增加驯兽师点数	+800

Quest 19. オシャレなシャツがほしい	
出现条件	(ゴツモン)在牧场
解决方法	去道具及装备店找マサヒコ对话
增加驯兽师点数	+800

Quest 20. あたらしいホ-ンがほしい	
出现条件	青蛙兽(ゲコモン)在牧场，战胜パケットぬま的青蛙王兽(トノサマゲコモン)
解决方法	去パケットぬま找青蛙王兽(トノサマゲコモン)拿号角(ホ-ン)
增加驯兽师点数	+800

Quest 21. キウイモンのえもだち	
出现条件	奇异兽(キウイモン)在牧场，(カメモン)成为同伴
解决方法	将(カメモン)与奇异兽(キウイモン)放在同一牧场
增加驯兽师点数	+450

Quest 22. コテモンえいつしょ	
出现条件	熊仔兽(ベアモン)在牧场，(コテモン)成为同伴
解决方法	将(コテモン)与熊仔兽(ベアモン)放在同一牧场
增加驯兽师点数	+450

Quest 23. ダ-ツのはりをえつてきて	
出现条件	(ピコデビモン)在牧场,战胜マングロ-ブもり的孔雀兽(デラモン)
解决方法	仙人掌兽(トゲモン)的Scan Data 50%
增加驯兽师点数	+1250

Quest 24. クロンDMをえつてきて	
出现条件	(ハヌモン)在牧场，完成20个Quest以上
解决方法	去クロンこうざん拿クロンDM后再去ぜつぺきバレ-将クロンDM交给ディノヒュ-モン
增加驯兽师点数	+800

Quest 25. じゅんしんのDMをえりにいく	
出现条件	(アクィラモン)在牧场，图有60只以上数码暴龙资料

解决方法	去クロンこうざん拿じゅんしんのDM
增加驯兽师点数	+800

Quest 26. サンバのCDがほしい	
出现条件	(ム-チョモン)在牧场
解决方法	去找通讯房リン对话
增加驯兽师点数	+800

Quest 27. プリンのレシピをえりにいく	
出现条件	性格おしえやか或ワガママ的太阳花兽(サンフラウモン)在牧场，战胜マングロ-ブもり的孔雀兽(デラモン)
解决方法	去マングロ-ブもり找(ピッコロモン)拿プリンのレシピ
增加驯兽师点数	+1250

Quest 28. わすれたマイクをさがして	
出现条件	(エテモン)在牧场，游戏时间10小时以上
解决方法	去はいすいトンネル找(プリンスマメモン) 问拿(せいしんリングｒ)或(エテモンマイク)，回答(エテモンマイク)
增加驯兽师点数	+800

Quest 29. ゴミをもらつてきて	
出现条件	蟑螂兽(ゴキモン)在牧场，驯兽师点数10000以上
解决方法	去はいすいトンネル找(ガ-ベモン)清理垃圾(ゴミ)
增加驯兽师点数	+1250

Quest 30. もつえつよくなりたい	
出现条件	性格ク-ル的兽在牧场
解决方法	使用训练器材(如药丸，哑铃等)
增加驯兽师点数	+800

Quest 31. オバケのしょうたいをさぐる	
出现条件	性格こわがり的兽在牧场，Quest 07 已经解决
解决方法	进入クロンこうざん发生剧情，之后走到尽头遇见鬼魂兽(バケモン)
增加驯兽师点数	+800

Quest 32. パンダモンのクイズをえいて	
出现条件	30只数码暴龙成为同伴(Scan data100%)
解决方法	到ぜつぺきバレ-找熊猫兽(パンダモン)答两条问题 1.) 需要什么道具才能进化成火龙兽(フレイドラモン) #勇气纹章(ゆうきのデジメンタル) 2.) (ウォ-グレイモン)专属武器是什么#屠龙者(ドラモンキラ-)
增加驯兽师点数	+1250

Quest 33. パチンコであそびたい	
出现条件	小恶魔兽(インプモン)在牧场，战胜パケットぬま的青蛙王兽(トノサマゲコモン)
解决方法	去パケットぬま找悟空兽(コエモン)拿电脑(パチンコ)
增加驯兽师点数	+800

金章驯兽师	
Quest 34. ネバネバなつえうがたべたい	
出现条件	ギザモン在牧场，有Lv40以上的数码暴龙
解决方法	去ジャンクこうじょう找(レアモン)
增加驯兽师点数	+1250

Quest 35. コスメセットをえつてきて	
出现条件	性格おしえやか或ワガママ的魔女兽(レディ-デビモン) 在牧场
解决方法	去トロピカしょえう拿(コスメセット)
增加驯兽师点数	+1250

Quest 36. ヤキトリがたべたい	
出现条件	(ティラノモン)在牧场，图有120只以上数码暴龙资料
解决方法	石化鸟兽(コカトリモン)的Scan Data 100%
增加驯兽师点数	+1800

Quest 37. ハ-ブティ-がのみたい	
出现条件	吸血魔兽(ヴァンデモン)在牧场，完成30个Quest以上
解决方法	去牧场道具之店カトリ-ヌ对话，鼻涕虫兽(ヌメモン)在队中便可得到DXハ-ブティ-
增加驯兽师点数	+1250

Quest 36. ヤキトリがたべたい	
出现条件	(ティラノモン)在牧场，图有120只以上数码暴龙资料
解决方法	石化鸟兽(コカトリモン)的Scan Data 100%
增加驯兽师点数	+1800

Quest 38. イッカクモンのケがほしい

出现条件	(タオモン)在牧场，カチコチさんみやく已开　　解决方法：海狮兽(イッカクモン)的Scan Data 100%
增加驯兽师点数	+1250

Quest 39.　デジオイルをとってきて	
出现条件	有龙(リュウ)、兽(ケモノ)及圣(セイ)的牧场，キカイヘンイ种族的兽在牧场
解决方法	去ジャンクこうじょう找数码电油(デジオイル)
增加驯兽师点数	+1250

Quest 40.　ムシバよぼうのほうほうをきく	
出现条件	(イビルモン)在牧场
解决方法	去パケットぬま找鼻涕虫兽(ヌメモン)拿(みがきセット)
增加驯兽师点数	+1250

Quest 41.　デジミルクをさがして	
出现条件	性格ワイルド的兽在牧场
解决方法	去てんくうパレス找数码牛奶(デジミルク)
增加驯兽师点数	+1250

Quest 42.　ホ–タイをとってきて	
出现条件	木乃伊兽(マミ–モン) 在牧场
解决方法	去てんくうパレス找(ミイラのホ–タイ)
增加驯兽师点数	+1250

Quest 43.　キャロットジュ–スがのみたい	
出现条件	拉比兽(ラピットモン) 在牧场
解决方法	去キャロットジュ–ス找デジキャロット
增加驯兽师点数	+1250

Quest 44.　D–1チケットがほしい	
出现条件	性格げんき的兽在牧场
解决方法	去むしむしジャングル找(Hガブテリモン)战斗，战胜后取得D–1门票(D–1チケット)
增加驯兽师点数	+1250

Quest 45.　かりたCDをかえしてきて	
出现条件	性格のんき的兽在牧场
解决方法	去カチコチさんみやく找(マメモン)取回CD
增加驯兽师点数	+1250

Quest 46.　てがみをとどけてほしい44	
出现条件	加鲁鲁兽(ガルルモン)在牧场，驯兽师点数30000以上
解决方法	去子るぼけキャニオン找暴龙兽(グレイモン)传话
增加驯兽师点数	+1250

Quest 47.　おつきあいをことわりたい	
出现条件	性格おとしやか或ワガママ的仙女兽(エンジェウ–モン)在牧场
解决方法	去长楼梯找野巨熊兽(ワルもんざえモン)对话
增加驯兽师点数	+2450

Quest 48.　デジクリ–ムをとってきて	
出现条件	有龙(リュウ)、兽(ケモノ)及暗黑(アンコク)的牧场,(ロゼモン)在牧场
解决方法	去むしむしジャングル寻找デジクリ–ム
增加驯兽师点数	+1250

白金驯兽师	
Quest 49.　なぞのたからものをしらべて	
出现条件	(ケンキモン)在牧场，完成40个Quest以上
解决方法	去子るぼけキャニオン找公公兽(ジジモン)及婆婆兽(ババモン)对话
增加驯兽师点数	+2450

Quest 50.　さっきのはウソだとつたえて	
出现条件	木偶兽(ピノッキモン)在牧场
解决方法	去てんくうパレス找史顿兽(ズドモン)
增加驯兽师点数	+1800

Quest 51.　スノ–ボ–ドがほしい	
出现条件	(キュウキモン)在牧场，有Lv60以上的数码暴龙
解决方法	去セントラル找冰冻兽(アイスモン)取固滑雪板(スノ–ボ–ド)
增加驯兽师点数	+2450

Quest 52.　つめたいコオリがほしい	
出现条件	水(ミズ)种族兽放在水(ミズ)之牧场
解决方法	去カチコチさんみやく找つめたいコオリ
增加驯兽师点数	+1800

Quest 53.　デジパ–ルをてにいれて	
出现条件	性格ワガママ的兽在牧场
解决方法	去カチコチさんみやく　面的かいていドライブ拿デジパ–ル
增加驯兽师点数	+1800

Quest 54.　コンタクトレンズをてにいれる	
出现条件	灰色的(デスモン)在暗黑(アンコク)牧场
解决方法	去セントラル找コンタクトレンズ
增加驯兽师点数	＋1800

Quest 55.　デジキャビアがたべたい	
出现条件	（ダゴモン）在牧场，图有200只以上数码暴龙资料
解决方法	不详 (因为开始任务后，再和ダゴモン对话后就Clear)
增加驯兽师点数	＋1800

Quest 56.　マグマスト–ンがほしい	
出现条件	フレアリザモン)在龙(リュウ)的牧场
解决方法	去ようがんリバ–找熔岩石(マグマスト–ン)
增加驯兽师点数	＋1800

驯兽师之王	
Quest 57.　ガク–ランをクリ–ニングして	
出现条件	B狮子兽(バンチョ–レオモン)在牧场，游戏时间20小时以上
解决方法	去かいていドライブ找水天使兽(マリンエジェモン)拿(ガク–ラン)
增加驯兽师点数	+2450

Quest 58.　グレイソ–ドをといでほしい	
出现条件	奥米加兽(オメガモン)在牧场，驯兽师点数99999以上
解决方法	去ようがんリバ–找(オファニモン)拿巨剑(グレイソ–ド)
增加驯兽师点数	+4050

Quest 59.　エネルギ–パックをとってきて	
出现条件	ギガドラモン在牧场
解决方法	去コアフィ–ルド找能量包(エネルギ–パック)
增加驯兽师点数	+4050

Quest 60.　七大魔王を倒して!!	
出现条件	Quest 17 已经解决，15只究极体数码暴龙
解决方法	顺序击败七大魔王
增加驯兽师点数	+7200

注：一旦完成Quest 60后便不能回去做之前未完成的任务。



DS/DSL用周边产品大搜索

文/NdsBBS.com 天堂的翅膀

据权威的统计报告，NDS（NDSL）全球出货已接近7000万，横行霸道的老任不仅依靠这台神奇的主机赚得乐呵呵，也带动了整个游戏产业链的蓬勃发展。Fami通统计的资料显示，曾经被认为江河日下的日本游戏市场在07年突然大爆发，市场规模达6876亿6000万日元创造了历史新高，这么大的蛋糕即使老任一人也别想独吞，除了SONY和各大游戏发行商外，丰厚的利润也富裕了不少这个以“非游戏类的游戏商品”——游戏周边设备生产销售的从业人员，花样繁多的认证的非认证的周边产品在全球热卖，那么今天，就让我们一起来欣赏下这琳琅满目的DS/DSL最新周边产品吧！当然，也能对您的购买拥有一定的指导意义哦！（目前汇率1人民币大约等于6.8日元，大家可以自己算算这些可爱的周边们会花掉您多少大洋。）

San-X主题拉链DS Lite收纳包

■ 2007年11月15日 ■ 1764日元

该收纳包以San-X乐园系列角色为主题，由版权拥有商San-X公司生产，以柔软的绒制材料为主，手感柔和，在日本是大受欢迎的MM产品之一。一共发售了三款不同主题的款式，蓝色、黄色、黑色的主题色适合不同年龄的购买者自行选择。



W口袋拉链DS Lite收纳包

■ 2007年11月15日 ■ 1964日元

该款系列收纳包同样出自San-X公司之手，与之前小包不同的是，本主题包更适合于年纪稍大的消费者，没有突出的毛绒主题人物出现在包包上，但以角色为背景图案的花式也是能够谋杀MM们足够的眼神的哦！材质稍硬，能够很好的保护主机。



软料拉链DS Lite收纳包

■ 2007年11月15日 ■ 1344日元

San-X公司的又一款商品，同样使用的是在日本非常受欢迎的San-X乐园人物。其外部使用合成革材料以达到保护主机的目的，而内部则使用的是非常柔软的绒制材料，充分帖合主机。本款主题包共有三种不同的式样可选择。



Hello Kitty DX拉链DS Lite收纳包

■ 2007年11月29日 ■ 2399日元

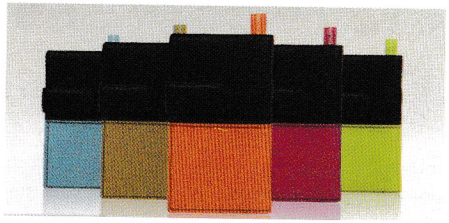
该主题包由TARGA公司设计制作，正面印有可爱的凯蒂猫头像，而背面则是Hello Kitty和任天堂DS的LOGO，共有蓝、粉两色可供选择，适合已经成年却又热衷时尚的都市女性。高昂的价格不会让MM们冷静下来的……尤其是对凯蒂猫没有抗拒力的MM们。



Pocket Book DS Lite保护套

■ 2007年8月9日 ■ 2000日元

该产品是由KEYSFACTORY制作的DSL专用保护套，由于合上锁扣后DSL被完美的收纳成一本书的形状，因此取名为Book保护套。共有橙、粉、蓝、绿、褐5种颜色可供选择，在DSL充电时，其背后的空口可以方便的让电源线穿过，尊贵、厚重的感觉让其更适合年龄稍大的消费者。





口袋妖怪DS Lite用弹簧触笔

■ 2007年12月下旬 ■ 525日元

由JUPITER公司推出的该款触摸笔专门为喜欢口袋妖怪的DSL用户们所设计，主题采用DS上火暴全球的《珍珠》、《钻石》系列的神兽，共有3个不同的款式。值得注意的是，神兽角色与触笔是通过弹簧连接的，在使用时会不停的抖动，很有特点。



伸缩式口袋妖怪DS Lite用触笔

■ 2007年12月下旬 ■ 525日元

JUPITER公司出品的大号DSL用口袋妖怪主题

触笔，适合手比较大的消费者，手感出色。笔杆上部有挂绳和口袋妖怪的角色，其与笔身有连接卡扣，拉动角色可伸长触笔，不但美观并且非常有实用性，适合口袋迷们收藏。



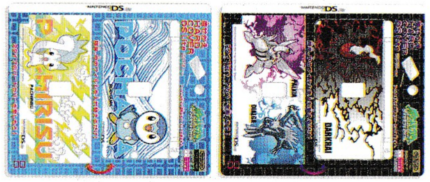
口袋妖怪DS Lite用外壳帖套
■ 2007年12月下旬 ■ 525日元

以《口袋妖怪·珍珠》《口袋妖怪·钻石》为主题的DS Lite用外壳上表面用硬套，可以有效的保护DSL外壳，避免挂伤。共有三个不同神兽主题的产品可供选择，拥有这个小玩意能够充分显示您口袋粉丝的身份，来自JUPITER公司。



口袋妖怪DS Lite用外壳帖套（2件组）
■ 2007年12月下旬 ■ 650日元

该产品同样是用来保护DSL的外壳上表面的，共有2个主题，4张帖套可以更换，深色和浅色不同的搭配能适应消费者不同时期的心情。2件组在售价上相对单件的商品显得更加实惠。



口袋妖怪DS卡壳（3件组）
■ 2007年10月6日 ■ 630日元

出自JUPITER公司的口袋妖怪主题DS卡带用保护壳，该商品共有两类不同的主题，每款主题下都有3张精美的DS卡壳。能够完全收纳下DS的卡带，无论你是否拥有口袋妖怪的卡带，都能将你的DS卡放进其中，充分体会作为口袋迷的乐趣。



口袋妖怪DS Lite用硅胶套–迪阿尔加/皮卡丘
■ 2007年10月6日 ■ 980日元

不同于普通的单调硅胶套，该主题硅胶套不仅手感舒适、保护性优秀，而且其表面有大人气角色迪阿尔加/皮卡丘，能让所有经过的人为之侧目，共有两款主题可供选择，黑色的迪阿尔加和黄色的皮卡丘，来自JUPITER公司的作品。



竖式口袋妖怪DS Lite用拉链单肩包–迪阿尔加/皮卡丘
■ 2007年10月6日 ■ 1500日元

由POKEMON公司出品的该款单肩包采用了时尚的设计，肩包吊带采用了可伸缩的设计，适应不同身材的口袋迷。除了美观时尚的外表外，挂扣处的精灵球更是不易找到的独特挂饰，1：1大小的精灵球手感柔和，让消费者能够充分感受口袋妖怪的魅力。



横式口袋妖怪DS Lite用单肩包–迪阿尔加/皮卡丘
■ 2007年10月6日 ■ 960日元

与由竖式口袋妖怪DS Lite用单肩包同样来自POKEMON公司，该款单肩包同样具有可调节长度的肩包吊带，与竖包不同之处除了没有精灵球外，也没有采用拉链设计，而是采用的尼龙黏着材料闭合肩包的方式，同样有酷酷的迪阿尔加和可爱的皮卡丘两款。



口袋妖怪DS Lite用单肩包–时之探险队/暗之探险队
■ 2007年9月13日 ■ 980日元

POKEMON公司的DS游戏《口袋妖怪时之探险队》《口袋妖怪暗之探险队》于9月推出，这款包包也随之上市，选用了不可思仪迷宫的主角们为包的主题，肩包的吊带可根据自身情况松紧，并且在包内有放置触笔的专门口袋，设计时尚，功能实用。



口袋妖怪东京中心限定版DS/GBA卡带收纳盒
■ 2007年7月20日 ■ 504日元



该款商品是POKEMON公司为纪念东京口袋妖怪中心搬迁所发放的限定纪念商品，收纳盒采用半透明的设计，在其表面醒目的标注了Pokemon Center TOKYO的字样。除了可以装下DS卡带外，其还能收纳稍微大一些的GBA卡带，是一款非常实用的商品。

口袋妖怪珍珠/钻石卡带收纳布包
■ 2007年6月23日 ■ 819日元

由POKEMON生产的这款卡带收纳包采用紧密



的棉布材料，可以同时容纳4张DS卡带，其旁边有一不锈钢制作的卡扣，可以挂在使用者的书包、挎包上面，显得俏皮可爱，适合学生朋友使用。

最终幻想4DS Lite用3件组
■ 2007年12月20日 ■ 1869日元

由HORI公司推出的DS游戏《最终幻想4》主题3件组，分别有外壳保护套、可伸缩的触笔、莉迪娅头像挂式屏幕擦，本款商品具有实用和时尚的多种元素，主题保护套能够很好的保护主机，触笔可调整长度，莉迪娅头像挂饰的背面是可以用来擦拭DSL的屏幕的哟！





无罪传说DS Lite用2件组
■ 2007年12月6日 ■ 1554日元

传说系列最新作品《无罪传说》主题DSL用保护套装由HORI公司在12月推出，半透明的外壳水晶套上印有游戏中的各位主角，棕褐色的触笔可以调整长度，能够方便的握在手上，支持“传说”系列的玩家们不妨考虑购买一款哦。

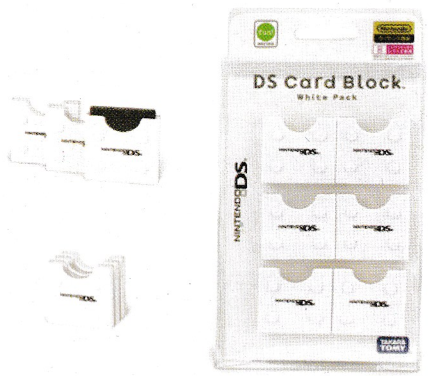




DS Card Block
■ 2007年10月27日 ■ 788日元

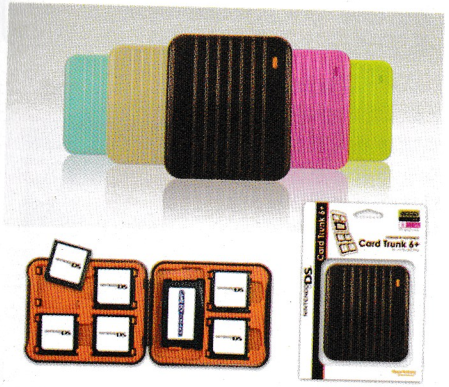
由TAKARATOMY推出的本款商品获得了日本2007年度Good Design的大奖，分别有彩色系列和白色系列，均可收纳6张DS卡带。最为独到的设计是其积木式的卡扣，使用者可以按照自己的喜好将6个收纳盒搭配使用或是单独使用，搭配使用时能够节省不少空间，方便携带。





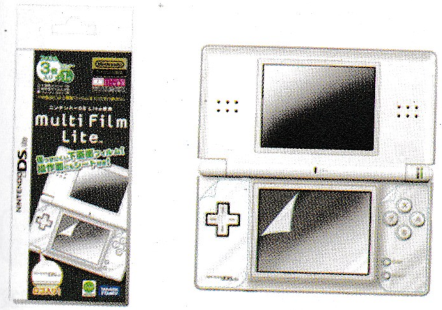
Card Trunk 6+
■ 2007年7月12日 ■ 700日元

KEYSFACTORY公司设计制作的本款商品共有棕、褐、粉、绿、蓝5种颜色可供选择，该卡带收纳包采用了独特的内部设计，一共可以收纳6张DS卡带和1张GBA卡带，使用者可以在外出旅行时方便的将自己喜欢的游戏随身携带，适合拥有GBA卡带的玩家们。



DS Lite用Multi Flim Lite 3+1
■ 2007年6月22日 ■ 473日元

TAKARATOMY专为DSL设计的下屏多重保护帖，与普通屏幕帖膜不同的是其包装内含有3张可以粘帖的保护摸，一张用帖在下屏幕上，而另外两张则需要分别帖合在DSL下壳的左右两侧，不但保护屏幕而且保护了整个下壳，创意独特，使用方便。



Screen Guard DS Lite用屏幕保护帖
■ 2007年11月22日 ■ 650日元

本商品出自KEYSFACTORY公司，分别有上下两张帖摸，采用高透光材料制作的帖摸能够除了能够很好的保护屏幕外，其出色的材质也能够很好的透过光线，完美真实的显示屏幕下的游戏画面，制作精良，用料考究。



Smart 触控笔
■ 2007年7月27日 ■ 420日元

针对手比较大的消费者设计的本款商品出自MORITOY公司，初一看与普通圆珠笔没有区别，但实际上是专门使用于DS/DSL主机上的触控笔，除了型号稍大外，其独有的防滑胶套有非常充足的黏着力，使用者完全不用担心因为手滑而让笔飞脱。



塞尔达传说 幻影沙漏主题触笔
■ 2007年8月31日 ■ 420日元

戴着绿帽子、聪明灵动的林克也能被你掌握在手中，本款触笔由TAKARATOMY设计生产，《幻影沙漏》中的主角林克和船长被印刷在了主题触笔上，显得精美别致，淡蓝色的背景让人感受到海风的激动，而比较大的尺寸也能适合成人玩家。



DS Lite 触控笔Leosh
■ 2007年12月6日 ■ 500日元

朋友们都有丢失自己触笔的经历吧！使用了KEYSFACTORY公司生产的该款商品则不必担心自己的触笔不翼而飞了，在笔的上端有可以连挂在DSL主机上的拉绳，柔软的挂绳有出色的延展性，不必担心会影响到游戏操作，共有橙、黄、粉、蓝、绿5种颜色可以选择。

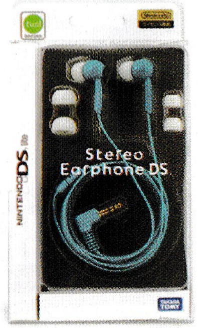


DS Lite 用干电池充电器
■ 2007年5月28日 ■ 2079日元

在外出旅行，充电不便的情况下，配备一款TOYTECH设计的干电池充电器能够很好的继续您的DS之旅。该商品可用于紧急情况下的DSL充电，使用2节5号干电池能够支持DSL的LI电池，但是续航时间并不出色，只能解燃眉之急，不可长期使用。



DS Lite 用入耳式Stero耳机
■ 2007年10月27日 ■ 1344日元

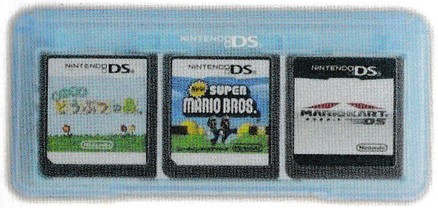


该款耳机由TAKARATOMY出品，其独特的入耳式设计能够让使用者充分避免受外界噪音干扰，硅胶头的材质也能很好的保护使用者耳朵鼓膜，佩戴起来柔和舒适，根据玩家不同的喜好，可以选配蓝、黑、白、粉四种颜色。

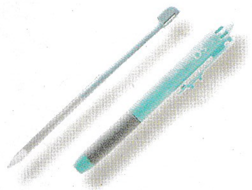


DS 卡带收纳盒6枚组（蓝）
■ 2007年11月29日 ■ 473日元

由HORI生产的该款卡带收纳盒于11月29日发售，收纳盒使用蓝色半透明塑胶材料，从表面可以清晰的看到其中的收纳物，打开盒子后可分为两面，单面可以收纳3张卡带，外表面非常结实，可以很好的保护玩家心爱的DS卡带，便于携带。



DS Lite触控笔 （浅蓝）
■ 2007年11月29日 ■ 609日元



该款触笔来自HORI公司，其通体呈大海一般的浅蓝色，包装内共有2之触笔和一个加大型的笔套，使用时可以将触笔装进笔套内使用，也可单独使用。笔套下端有胶质防滑垫，手感柔和舒适，能够有效防止使用触笔过久后手中产生汗渍而不能捏紧触笔。

DS Lite大容量收纳包
■ 2007年11月29日 ■ 1449日元



来自HORI公司的大容量包包，除了能够收纳使用者的DSL外，还能装进去其他许多周边产品，如电源、DS卡带（最多可容纳5张，并且独立存放）等，包的内部采用柔软的绒制材料，手感舒适帖合主机，共有黑白两款可共选择。



HORI WiFi适配器
■ 2007年11月20日 ■ 3990日元

用于给DSL/PSP/Wii/PS3等主机带来无线网络信号的适配器，来自HORI公司。使用该适配器时需要配备一台能够连接网络的PC，操作系统暂时不能对应Windows Vista，将其插入PC的USB插口就能实现无线信号的LAN化，能够方便的让游戏机连接到网络，与世界对话。

DS Lite用双拉链包
■ 2007年11月15日 ■ 819日元

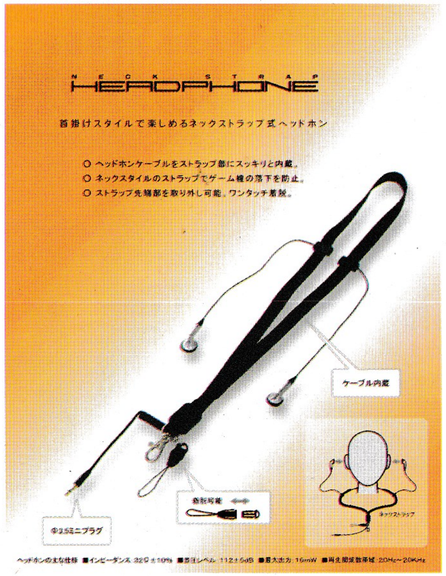


该商品由HORI公司生产销售，共有黑色、青色、白灰色、粉红、淡蓝色、银色可供选择，由于其主题比较庄重，因此适合于年纪稍大或性格比较稳重的消费者，该款包包使用了双拉链的设计，敞开角度比普通包包会大出不少，剩装物品更加方便。



多用绕颈式高保真耳机
■ 2007年11月15日 ■ 1260日元

本商品由HORI公司销售，实际上设计的概念则来自松下公司的MP3用耳机，可使用在DS/DSL/PSP等主机上。其独特的设计能够保证耳机缠绕在使用者的脖子上，美观大方的设计不会让使用者感到周围人的指指点点，在耳机连接主机处有多重锁扣设计，防止脱落。



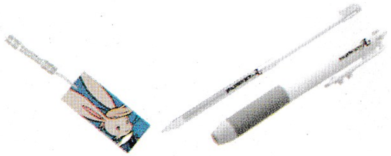
最终幻想战略版A2DS Lite 用纪念版套装

■ 2007年10月25日 ■ 1869日元

随FFTA2同档期发售该款商品由HORI公司进行销售，其中包含有印刷了游戏主角的纪念版主机外壳保护套、印有最终幻想战略版A2 LOGO的触笔和触笔套，以及游戏人物主题挂链，并不昂贵的售价能够赢得诸多FF粉丝的青睐。







DS Lite Select Pack四件组

■ 2007年10月18日 ■ 1554日元

由HORI公司推出的多功能产品集，其中共有四件商品拉链DSL收纳包、DS卡带盒、加厂型触笔和触笔套，拥有该款商品就能完美的装扮好自己的DSL。针对不同消费者的喜好，该款商品共有灰、黑、粉、蓝四种主题色可供选择。



DS Lite 用拉链包

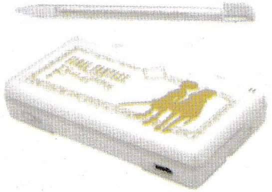
■ 2007年9月6日 ■ 1029日元

由HORI公司推出的多主题色DSL用拉链包，其采用了别致的双拉链设计，能够很方便的大角度拉开，使得放置和取出DSL的时候能够更加方便，内部空间大、重量轻，不同色调也能满足不同消费者的需要，外部表面还有任天堂双屏TOUCH主题的LOGO，非常漂亮。



最终幻想水晶编年史DS Lite 用纪念版套装

■ 2007年8月23日 ■ 1869日元



该款纪念版套装由HORI公司推出，能够将使用者的普通DSL主机打造为水晶风格突出的限定版摸样。套装中包含有印有男女主角的水晶外壳保护套、印有水晶LOGO的触笔，以及最终幻想系列人气吉祥物飞天猪莫古利的挂饰，值得最终幻想的粉丝们好好珍藏。



美妙世界DS Lite 用纪念版套装

■ 2007年7月27日 ■ 1449日元

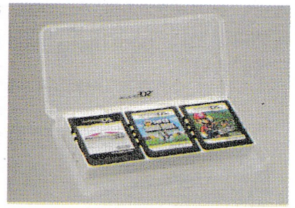
由SQUEARE · ENIX推出的《美妙世界》是一款风格独特的音乐格斗游戏，而HORI推出的本款纪念保护套装同样具有别致的收藏价值，正面印刷了游戏主角的鲜明标志让人过目不望，而主题触笔能够拉出伸长，在玩家们进行音乐打击的时候显得非常方便帖手。





DS卡带6枚组收纳盒

■ 2007年7月26日 ■ 473日元



该6枚组卡带收纳盒出自HORI公司，单边可收纳3张卡带，双边收纳6张，使用胶质卡扣进行固定，而主体则为半透明设计，能够从外部清晰的看见内容物，本组商品备有多种主题色可供选择，适合不同喜好的消费者们。



三国志大战主题DS Lite支架套装

■ 2007年1月25日 ■ 2604日元

该商品由SEGA和任天堂联合授权，HORI公司进行销售，是以SEGA的DS游戏《三国志大战》为主题的DSL用支架和卡带收纳盒，商品整体以黑色



为主，正面激光喷绘了一条醒目的金龙，而卡带收纳盒更是显得古朴庄重，适合喜欢历史游戏的玩家们收藏。





DS Lite用多色聚碳酸脂保护套
■ 2007年6月7日 ■ 1029日元

由HORI公司推出的，专为DSL用户使用的主机保护套，这也是我们大陆玩家非常熟悉的产品周边了，该商品能够非常贴切的保护DSL主机，并且手感柔软，与普通聚碳酸脂套不同的是，该商品共有灰、白、蓝、粉四色可供消费者选择。



DS Lite头套式耳机
■ 2007年4月27日 ■ 1029日元

本耳机由HORI公司进行销售，由于具有良好的隔音性能，因此使用时能够完美再现游戏中的音乐音效，耳机上印有任天堂DSL鲜明的LOGO，能够让拥有该商品的消费者显眼的站在人群中，是不折不扣的任天堂粉丝标志。



DS Lite用圆珠笔式触笔套装
■ 2007年4月5日 ■ 609日元

该款触笔套装由HORI公司推出，共有黑、白、粉三色主题，每款主题色中均包含了两支DSL用触笔和外形酷似圆珠笔的笔套，消费者可根据自己的喜好单独使用触笔或将触笔放进笔套中，笔套的下部有防滑胶垫，非常实用。



DS Lite用指纹保护帖
■ 2007年3月15日 ■ 1260日元

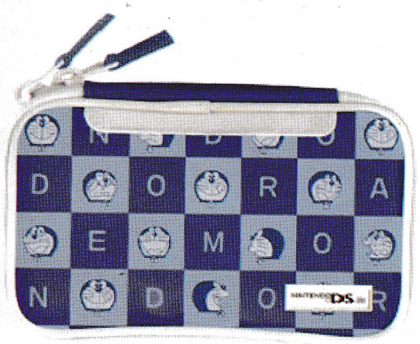


该帖膜由HORI公司销售，是一款适合DSL主机绝大多数使用者的商品。拥有DSL主机，尤其是黑色主机的消费者一定对恼人的指纹印在自己的主机上烦恼不已，丑陋的指纹非常影响整个主机的美观，那么当您拥有了这个商品后，可以分别在上下表面帖上帖膜，能够非常显著的杜绝指纹产生，让自己的主机保持清洁与时尚。

哆拉A梦主题DS Lite用布包
■ 2007年3月8日 ■ 1029日元

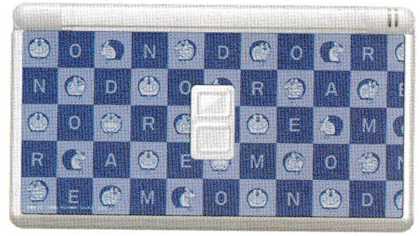
世界上为机器猫所倾倒的人们实在是难以计量，本款哆拉A梦主题DS Lite用布包由HORI公司推出，大受欢迎，该布包采用双拉链式设计，完全帖和DSL主机，机器猫的形象在包包上鲜活的表现出来，使得整个商品富有活力与生命力，共有5种颜色可供选择。





哆拉A梦主题DS Lite用帖纸套装
■ 2007年3月8日 ■ 1029日元

该主题帖纸套装由HORI公司推出，其并非简单的主机保护帖纸，除了外表面能够使用帖纸来进行装扮外，主机内还分别有上下屏幕的屏幕保护帖，以及左右喇叭处可以粘贴的装饰帖纸，另外还有可安装在触笔前端的延长棍，让触笔瞬间变身。



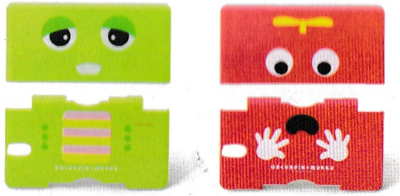
DS Lite用FC模拟转接器
■ 未知 ■ 4980日元

这个转接装置能够让使用者在DSL或者电视上体验FC的快乐，来自CYBERGADGET公司。使用时需要连接好DSL和转接器，之后将FC卡带插入转接器中，如果希望在电视上进行游戏，还可以用AV线连接电视。该转接器使用5号电池即可进行游戏，同样也能使用AC电源进行充电运行，售价偏高实用性偏低，FC发烧友级消费者可考虑购买。



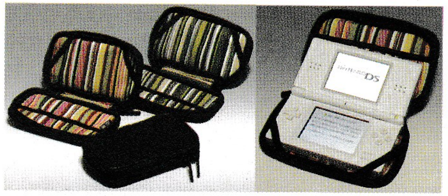
DS Lite用卡通保护壳
■ 2007年12月2日 ■ 1575日元

该商品由CYBERGADGET公司推出，色彩鲜明的两款不同主题你会选择哪一款呢？相信有很多消费者在看到这感保护套之后便挪不了步了吧，卡通可爱的装扮能让自己的DSL显得超凡脱俗，除此之外，其保护作用和恰倒好处的尺寸另商品既漂亮又实用。



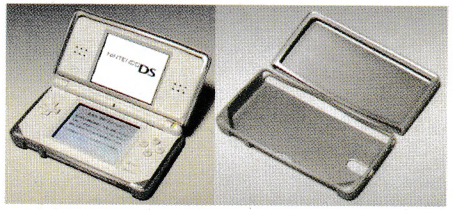
DS Lite用帆布包
■ 未知 ■ 4200日元

看到这个售价，朋友们是否会感到惊讶……该帆布包出自SUONO公司，其外表面采用结实的帆布制作，手感硬而不糙，而内表面则完全使用100%纯棉制作，能够让使用者的DSL找到个舒适的家，内部采用蜡染工艺制作了各种彩带，时尚美丽，价格的确不匪。



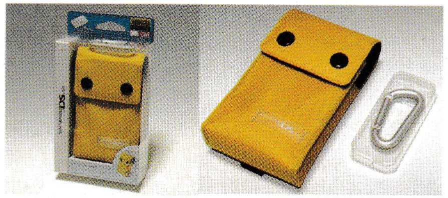
DS Lite用金属银色硅胶套
■ 未知 ■ 1080日元

由CANTABILE公司开发的本款商品金属质感明显，能够将使用者的DSL打造成为典雅尊贵的高档奢侈品，其使用的高粘合度硅胶材料能够非常顺利的帖合在DSL主机上，各个部分预留的空隙也能方便的通过按键和插线，是比较厚重的产品。



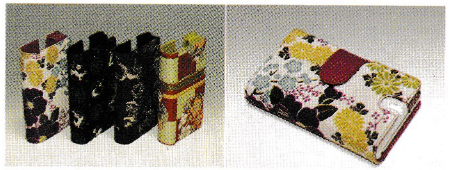
Smart Pouch Lite 6
■ 未知 ■ 750日元

这款运动感十足的挂包由MORIGAMES公司推出，售价非常便宜，但做工却相当考究，外表面采用金属感十足的金色帆布作成，而里边则是黑色绒制材料，包可以装上一金属扣，挂在自己的背包或者自行车上，酷味十足，分别有黑、黄、粉、白、蓝等色。



DS Lite用风雅收纳包
■ 不断出新 ■ 6720日元

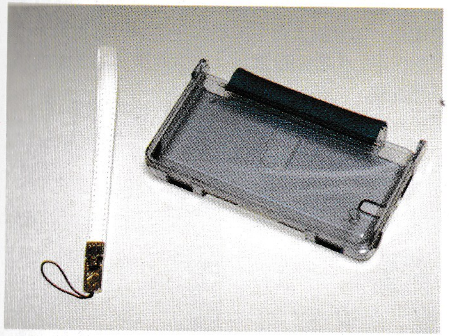
看到这款包包后，是否觉得复古和日本和风明显呢？不错，开发公司Vis－à－vis用细致的做工来吸引喜欢收集风雅商品的消费者，售价非常高昂，但做工的确让人震撼。该收纳包不仅可以装进DSL，还能容纳两张以上卡带，并且新的款式也在不停的推出，常出常新。



DS Lite用多色水晶壳
■ 未知 ■ 1260日元

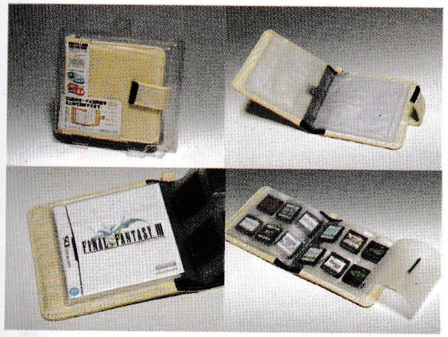


由CAPDASE推出的多彩水晶壳已在市面上获得了人潮的好评，其质量出色，售价低廉，并且附带赠送了DSL专用的挂绳，的确是一款值得推荐的精良周边产品，目前上市的颜色有橙、粉、浅蓝、深蓝、白、黑等多种色调可供选择。



DS卡带用24合一收纳包
■ 2007年10月26日 ■ 1680日元

这款商品是由GAMETECH推出的，类似光碟收纳包的大容量DS卡带收纳包，能够收纳多达24张的DS卡带，每张卡带都有自己的独立空间，而在取卡处留有手指可伸入的空隙，让放卡取卡都变得非常方便，目前上市的颜色有黑色、淡蓝色、象牙白、棕色等。



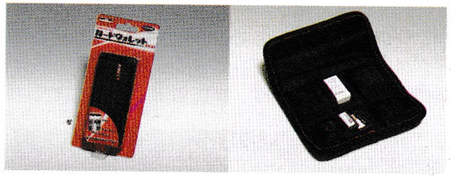
祥丰多功能收纳包
■ 未知 ■ 879日元

在日本，DS已经成为一种潮流时尚，祥丰公司推出的本款收纳包不仅可以作为普通的钱包，其表面的TOUCH标志更是表示出它具有非一般钱包的功能——收纳卡带，该收纳包除了可以收纳DS卡带外，还可以收纳GBA卡带，目前有黑白两色可以选择。



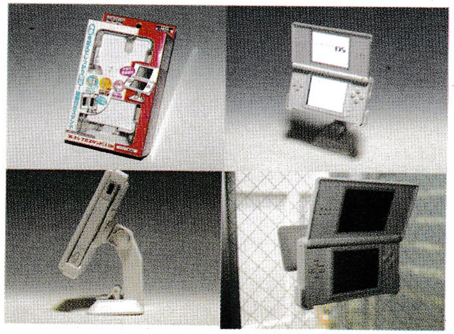
卡带驿站
■ 未知 ■ 924日元

DATEL公司推出的这款“卡带驿站”实际上只是单纯的卡带收纳包，其外表面采用普通的尼龙材料制作，而内表面则以网格形内衬收纳各种卡带，如GBA卡带、DS卡带等，外部可以看到DATEL公司的LOGO，整个包体积小巧，携带方便。



Flexible stand DLite
■ 2007年7月31日 ■ 1480日元

这款商品由GAMETECH公司推出，在日本各地非常受欢迎，其支架可360度24阶旋转，支架头可0~90度左右4阶固定，整个架身用高强度塑料制作，外观简洁，最为特别的地方是其背后采用了真空吸盘设计，可以非常坚固的固定在光滑表面的墙或玻璃上。



Card Frame 24
■ 未知 ■ 1200日元

GOICHI公司推出的大容量卡带收纳包，左右两面分别可容纳12张DS卡带，收纳口上部有小孔，手

指能够轻松的将固定在收纳口里的卡带取出，整个包看起来与我们熟悉的集邮本非常相似，不过外表面的任天堂DS标志还是让它与众不同。



双开3卡盒

■ 未知 ■ 600日元

GOICHI公司推出的另一款卡带收纳商品，获得了任天堂的官方认证。本款商品由两部分收纳盒组成，可以分别使用，也可以搭配使用，两部分卡盒可折叠锁扣，每一边都能收纳3张卡带，整个卡盒采用半透明的塑料制作，轻巧实用。



完全收纳DLite

■ 2007年6月1日 ■ 1780日元

GAMETECH推出的这款超级收纳包分为主机收纳部分和卡带收纳部分，两部分都采用了双拉链的设计，能够大角度的打开与关闭收纳包，卡带部分不仅可以收纳多达12张的DS卡带，还可以装下限定装触笔等小玩意，而主机部分则可以完美的装下主机和电源等设备，价格非常实惠，共有黑、蓝两款。



DS Lite用毛皮风格收纳包

■ 2007年12月26日 ■ 2200日元

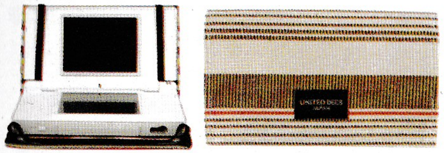
GAMETECH在圣诞期间推出了针对女性消费者的，毛皮风格DSL用收纳包，该收纳包采用了仿动物皮革设计，与冬天女性的大衣相映成趣，并且手感柔和，包上的人造毛皮能够在使用时起到为手饱暖的作用，而使用这款包包也为使用其的女士倍添妩媚之情。



DS Lite用帆布收纳包

■ 未知 ■ 2310日元

UNITED BEES推出的这款收纳包完全采用日本冈山县仓敷地区生产的先染帆布制作，用料非常考究，收纳包的外表面非常结实，能够充分的保护到DSL主机，内外均有漂亮的花纹，让使用者充满自信，本款商品有诸多花色可供选择。

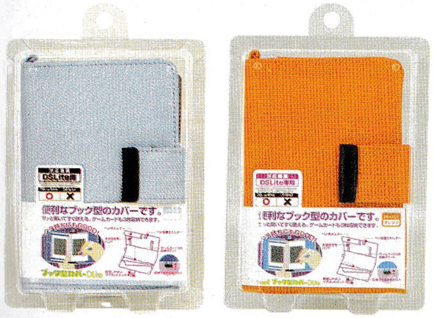


DS Lite用书本式收纳包

■ 2007年12月4日 ■ 1280日元



这款商品由GAMETECH公司推出，由于其合起来非常像一本书，所以起名为书本式收纳包，使用者不但可以放心的将DSL主机放于其中，还能将DS卡带，以及一些学习用品都放在里边，材质柔和，使用方便。



DS Lite用和彩系列收纳包

■ 2006年12月26日 ■ 1890日元

这款日本风十足的产品由GAMETECH于06年末推出，采用了和服上常见的花纹作为小包的装饰面，该收纳包分别有小纹、蓝两个系列，分别有桃色、空色、若草色、青海波、牡丹唐草、缟等主题，使用者将DSL放入其中，能够充分感受到古典与现代结合所带来的时尚气息。

Cyber Grip Speaker（DSL专用）

■ 2007年4月13日 ■ 1300日元

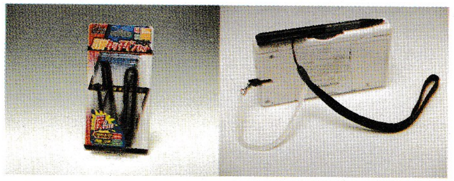
这款商品由CYBERGADGET公司推出，是一款实用性非常出色的DSL用周边，看其表面似乎只是一个简单的手柄支架，但实际上其左右手柄处内藏了两个功率为0.5W的扬声器，使用7号电池驱动的扬声器能够为DSL带来更大的音效，其防滑并且符合人体工程学的手柄设计虽然有模仿PS手柄之嫌，但毫无疑问能让使用者在长时间使用DSL时不会那么疲倦。



DS Lite用触笔组套

■ 未知 ■ 480日元

由ARAX推出的一款DSL专用触笔套装，其中包含有两根大小和长短都不同的触笔，在使用长触笔时，使用者可以将其用商品内的挂绳与DSL固定起来，避免脱落，不过由于长触笔的形状和大小都非常不方便收纳，该款商品不值得玩家们收藏。



Touch Pen Knock Metal

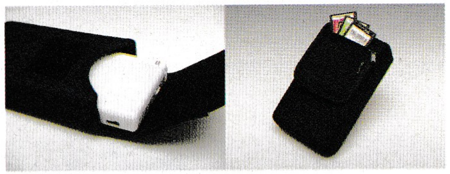
■ 未知 ■ 494日元

由TAKARATOMY推出的这个小玩意初一看来似乎是一支普通的圆珠笔，但从外表面上任天堂DS的LOGO可以知道，这并非一支简单的笔，而是可以弹出触摸头的DSL用触笔，其弹出端采用胶质材

料制作，目前推出有金属黑和金属银两色，有震撼的视觉冲击力。

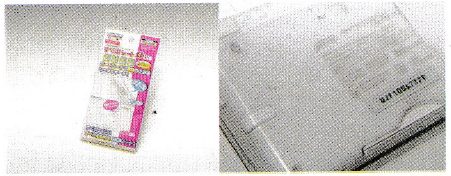
DS Lite用多功能半硬包
■ 未知 ■ 1130日元

MULTAS创作公司推出的这款商品绝对适宜使用者们外出携带，其采用了竖式的造型收纳DSL，能够节约不少的空间，而网格状的外表面让手感也非常舒适，小包外套上还有一个可以容纳2~3张DS卡带的外包，并且包的后部可以増挂一个金属挂扣。



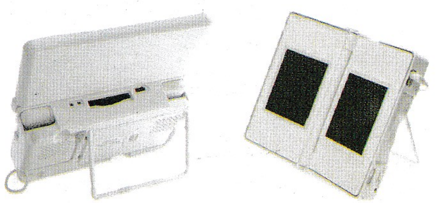
DS Lite用上下表面保护帖
■ 2007年3月10日 ■ 680日元

该双表面保护膜由GAMETECH公司推出，其商品内包含有专门针对DSL设计的上下表面保护帖膜，能够非常有效的阻止污物沾上主机，上表面膜采用透光材料制作，帖上后几乎感觉不到膜的存在，而下表面则采用了防滑设计，多孔多点的设计能够有效防止DSL滑落。



DS Lite用支架式扬声器
■ 2007年7月20日 ■ 3200日元

GAMETECH公司出品的这一支架式扬声器使用非常方便，在搭配了3节7号电池后能够工作十小时左右，其支架部位可进行多角度的调整，能够横竖



放置DSL，这样在进行不同种类的游戏时也能非常便利的将其稳定的固定住。

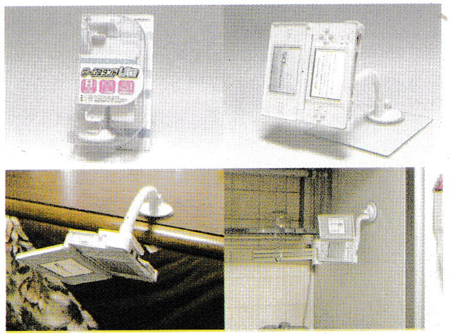
DS Lite用卡通收纳包
■ 2006年10月29日 ■ 1554日元

由CYBERGADGET公司推出的可爱布包，分为红绿两个主题色，在包的正面印有两个小家伙的形象照片，绿色人物似乎无精打采，但让人生怜，而红色人物则看起来像受到了惊吓，该主题包造型非常可爱，适合非主流人群购买。



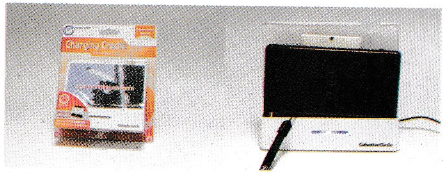
DS Lite用多角度粘帖支架
■ 未知 ■ 1380日元

该支架由UGAME公司推出，其座身采用了真空吸盘设计，可以非常稳固的固定在光华的表面上，而支架头则采用了万向延伸设计，几乎可以全三维空间的360度旋转，并且能够在任意角度固定，有了这个产品，即使在浴室里也能随时关注自己的DS游戏。



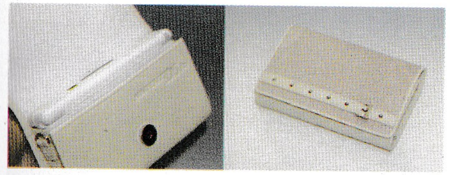
NDS Lite用充电盒
■ 未知 ■ 1380日元

COLUMBUS CIRCLE推出的这个专门为NDSL设计的充电盒能够完美的将NDSL的电池充满，在没有充电电源的情况下，只需要将主机放入其中，就能让其自动充电，在充电器的正面还可以放入自己喜欢的照片，不使用的时候也可以成为书柜上的装饰品哦！



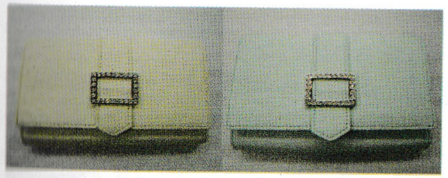
DS Lite用时尚拉链包
■ 未知 ■ 2980日元

这款设计时尚的DSL专用包包由SAEGUSA推出，专为时尚的女性而量身制作，该包包采用纯牛皮制作，当然售价在同类商品中比较高，能够完全帖合DSL的尺寸，时尚大方，目前推出的颜色有黑、粉红、青、白等色调。



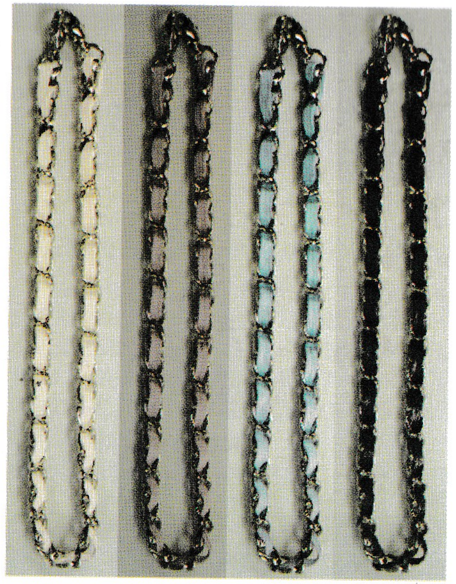
DS Lite用锁扣式包
■ 未知 ■ 2980日元

由SAEGUSA推出的本款商品同样是针对女性消费者而设计的，该款包包没有采用普通的粘合或拉链设计，而是采用精美的锁扣式设计，包身为纯牛皮制作，在锁扣处有制作细腻的水钻装饰，在灯光下会闪耀出迷人的光芒，有黑、蓝、粉、黄四色可供选择。



DS Lite用牛皮水钻挂饰
■ 未知 ■ 980日元

该挂饰由SAEGUSA推出，采用纯天然牛皮制作挂绳，而使用的镶嵌物也是非常高贵的水钻饰品，每根挂饰上都有22颗手工打磨的炫彩水钻，目前推出了黑、青、粉、蓝四个主题色的水钻饰品，绝对适合爱美的时尚女士收藏哦！



DS Lite用USB充电器
■ 2006年9月26日 ■ 819日元

这款DSL专用的充电器由CYBERGADGET公司推出，由于DSL具有连接电脑USB接口微充电的功能，因此玩家们可以在需要的时候，或是电源插座不够用的时候使用这个小巧的器材来为自己的DSL充电，由于USB电量比较微弱，因此充电的效果并不算太好。



DS Lite用耳麦
■ 2006年10月3日 ■ 980日元

由CYBERGADGET公司推出的这款DSL专用耳麦能够让玩家充分感受DSL独特的语音聊天功能，使用相应的软件后，可以通过这款耳麦，与朋友实现近距离的本地对话功能，而设计时尚的造型也能让使用者在外人看来酷劲十足。



CYBER主题挂饰
■ 2006年8月14日 ■ 609日元

这款挂饰与CYBERGADGET公司推出的其他同类主题周边能够很完美的搭配在一起，方形的绿色挂饰和圆形的红色挂饰让任何人都不忍割舍其中的一个，由于造型别致可爱，其相当受年纪偏小的DS用户们所青睐，当然售价也是比较低廉的。



DS Lite专用调频收音机
■ 2007年2月21日 ■ 2940日元

这款周边同样来字CYBERGADGET公司，使用时需要将其插入DSL的GBA端插槽，然后通过屏幕上的数字显示调节波段，收听自己喜欢的广播节目，调频范围从76.0MHz到90.0MHz，无法收听中波、长波等节目，适合城市上班族使用。



DS Lite专用绚彩帖纸
■ 未知 ■ 1480日元

SIGMA APO公司推出的这款帖纸与普通帖纸完全不同，其使用了帖膜的三层技术，使得其与一般的不干胶帖纸差别颇大，玩家们可以使用本款帖纸让自己的DSL主机千变万化，而其独特的设计能够使其轻松的从主机上剥离，让自己的主机，随心情而变化吧！

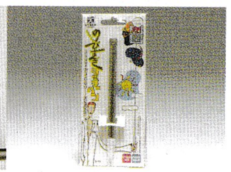




DS Lite超长伸缩触笔
■ 2007年12月29日 ■ 580日元

这款能够像天线般伸缩的触笔由CYBERGADGET公司开发销售，其伸缩长度达到了惊人的13.5cm~63cm，即使在按照DS游戏进行厨房料理时也能够一边做饭，一边翻页。不过若想真正使用好这个大家伙，除了好的眼神外，还需要对手部做充分的锻炼哦！





Beyza仿鳄鱼皮DS Lite套
■ 未知 ■ 6825日元

该款商品由BEYZA公司OEM承担制造，Vis-à-vis销售，其表面采用了类似鳄鱼皮的设计，手感逼真，让装进保护套的主机充满野性的张力，其采用纯牛皮制作，因此售价高昂，是比较有经济实力的成年男性所青睐的商品。



DS Lite专用半圆形充电支架
■ 未知 ■ 898日元

这个看起来相当科幻的产品来自DRAGON公司，将DSL的充电器与其连接后，把DSL放置其中，周围的LED指示灯会显示为淡红色表示充电开始，底座上有两个固定DSL的支架可以牢牢的抓住小N，放在桌面上仿佛是一个科幻电影里的控制装置，相当前卫时尚。



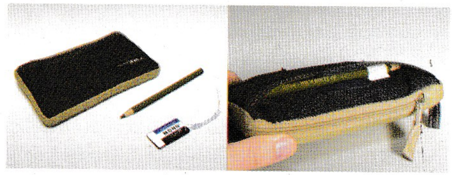
DS Lite专用车载充电转接器
■ 未知 ■ 1200日元

本商品适合于拥有私家汽车的消费者，由UGAME公司设计推出，使用时需将转接器的一端连接汽车上的车载点烟器，另一端则连接到DSL的充电插口处，对于需要长时间旅游并且充电不方便的使用者来说是一款非常方便的DSL专用周边。



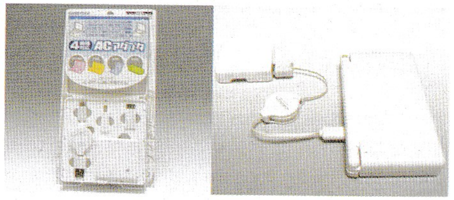
DS Lite文具风格套装
■ 2006年12月14日 ■ 1280日元

由HORI公司推出的这款套装产品包含有一个帆布型的DSL收纳包，一支仿造铅笔设计的触笔和一块仿造橡皮的屏幕擦，尤其是其独特的触笔和屏幕擦，从外表来看就和我们常用的文具一模一样，足可以以假乱真，不知道有没有同学们在上课的时候悄悄使用呢？



多机种使用四合一
■ 2006年11月29日 ■ 2980日元

这款四合一套状不仅可以在DSL上使用，还可以在PSP、iPod等多款时尚数码产品上使用，由GAMETECH公司推出，造型独特，功能实用。其AC电源变压器可以适应100V~240V的电压，因此也可以在中国大陆境内使用，拥有它就省去了携带众多充电器的烦恼，一心多用。



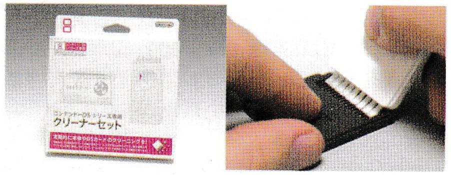
DS Lite专用水钻随意帖
■ 2006年10月 ■ 525日元

由GAMETECH推出的这款随意帖专为年轻女性设计，在日本，女孩子们总是喜欢将自己的手机打扮得亮晶晶而充满幻想的味道，而这款商品就能满足女孩们装扮自己NDSL主机的愿望，采用的水钻材料能够在阳光下闪闪发光，让你的小NI闪耀出青春的光芒。



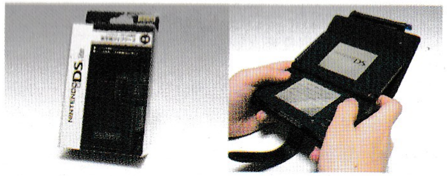
卡带清洁刷
■ 2006年11月23日 ■ 1000日元

觉得自己的卡带有些脏了吗？没关系，使用任天堂推出的这个小刷子能够轻松的为自己的卡带清洁。在卡带使用的过程中，难免会让其金手指处沾上污物，阻塞了传感线路的污物很可能会影响游戏的运行，这个硬毛刷就能派上自己的用场了，不过这价格……



DS Lite用皮革收纳套
■ 2006年11月23日 ■ 2980日元

这款手感十足的产品来自HANSATECH公司，只能用于收纳DSL主机，皮套内部有一可固定主机的粘着胶垫，将其正面胶撕下后，能够非常结实的帖在主机上，皮套采用全牛皮制作，做工精良，适合于喜欢牛仔装扮的年轻猛男。



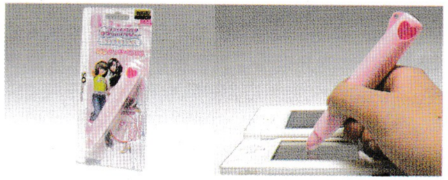
DS Lite用单肩包
■ 2006年11月1日 ■ 2980日元

由GAMETECH推出的这款单肩包不仅能收纳DSL主机，还能装下9张DS卡带，适合消费者外出旅行时使用，可以松紧的跨带和双拉链的设计显得非常时尚。不仅适合女生使用，即使男生也能在蓝、粉、黑、灰的包包中找到自己喜欢的主题色哦。



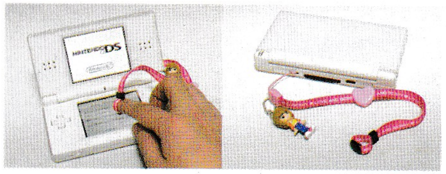
时尚魔女纪念版触笔
■ 2006年10月25日 ■ 819日元

SEGA公司的这款游戏在日本非常受年轻女性的欢迎，而这款纪念版触笔则能让使用者充分感受到时尚的魔力，触笔采用加大号的笔身，通体为充满妩媚魅力的粉色，在笔的上端有一醒目的大红心形标志，让妹妹们风情无限。



时尚魔女纪念版挂绳
■ 2006年10月25日 ■ 714日元

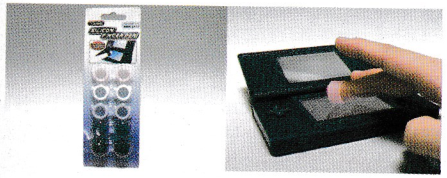
这根挂绳能够让使用者显得俏皮阳光，来自



SEGA公司的《时尚魔女》系列商品，在挂绳的顶部有魔女贝莉的小玩偶，而最独特的地方则在于挂绳底部的纸扣设计了，玩家可以带上后，用指扣前端的尖头胶垫进行屏幕触摸，别致而趣味无穷。

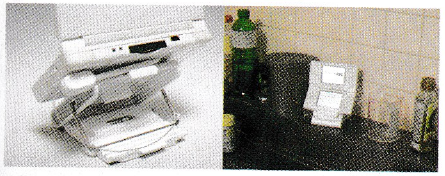
多功能硅胶扣
■ 未知 ■ 525日元

这个有些怪异的周边来自DRAGON公司，使用者可以将其戴在自己的中指或者触笔上，在进行游戏时能够减少屏幕受到的摩擦损耗，由于其前端的胶垫设计，也完全能够让屏幕感受到接触点的压力，正常的进行各种触摸操作，硅胶扣有多种颜色可供选择。



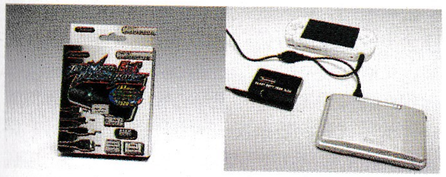
DS Lite专用支架
■ 2006年12月7日 ■ 1200日元

这个任天堂官方推出的支架具有美观、实用、方便等诸多特点，将DSL主机固定在其上边后，能够将其粘帖在具有光滑表面的房屋各处，由于其具有4阶可调整的角度，因此可以使DSL在任何方向都能拥有最佳的视角。



超大容量多用途蓄电池
■ 未知 ■ 1800日元

DRAGONPLUS公司推出的这款大容量蓄电池不仅可以给NDSL带来及时的供电，由于其具有多种配套的转接线，能够对应PSP、NDS、GBM、



GBASP等多种主机，拥有了这款商品能够省去使用者在旅途中携带多个充电器的麻烦，其3600mA的超大容量也能满足不同主机的长时间需要。

DS Lite专用带笔收纳包
■ 未知 ■ 1500日元

COLUMBUS CIRCLE推出的这款收纳包独特之处在于其赠送了一根精美的触笔，收纳包通体呈黑色，正面印有COLUMBUS CIRCLE的红色LOGO，可以收纳DSL主机以及3张DS卡和2张GBA卡，触笔模仿圆珠笔造型设计，手感顺滑。



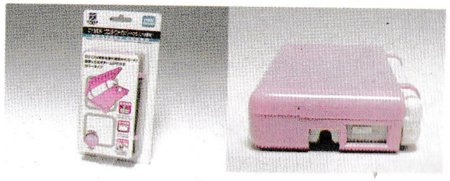
DS Lite用ABS树脂分隔式保护套
■ 未知 ■ 1200日元

CYBERGADGET的这款DSL专用保护套有独特的设计点，其上下可分离的设计让使用者在安装或取下商品的时候操作更加方便，其材料采用了100%ABS树脂，能够更加坚固的保护到玩家的主机，目前推出了白、绿、黑、粉四色。



DS Lite用PVC合体式保护套
■ 未知 ■ 980日元

该上下一体化保护套来自CYBERGADGET公司，通体采用PVC塑胶材料，手感与普通的PVC管材相同，其优点自然是适应比较大的温差和抗拉强度大，在比较寒冷的日本非常受玩家们的欢迎，目前有绿、黑、蓝、粉四色。



龙珠主题DS卡带收纳包

■未知 ■480日元



由PLEX推出的这两款卡带收纳包以龙珠系列为主题，采用全帆布材料制作，手感舒适，两款主题包颜色分明，彩色主题包上醒目的“龟”字LOGO让人看起来热血沸腾，而黑色的神龙则让人感到神秘而深邃，是龙珠粉丝们无法抗拒的魔力商品。



DS Lite用线控耳机

■ 2007年9月15日 ■ 735日元



由GAMETECH公司推出的这款耳机造型精美，并且搭载了线控装置，能够在玩家将DSL收纳在包里时仍可单独控制主机的音量，消费者们可以根据自己的主机颜色选购已推出的两款主题色，黑色耳机让自己看来沉稳而不失时尚，白色耳机则让自己看来尊贵而不却活力。

DS Lite专用耳麦

■ 2006年12月28日 ■ 1200日元

本款耳麦同样由GAMETECH公司推出，主题采用了轻巧的单线式设计，而耳机旁的黑色突起物则是一个摸样小巧的麦克风，左耳采用挂扣式设计，可以将麦克风和耳机非常可靠的固定在使用者的耳朵上，而右耳则采用了符合人体工程学的入耳式设计，左右不对称的设计让使用者显得热力十足。



DS Lite专用珠宝帖饰

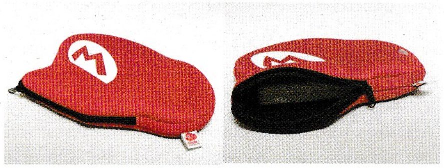
■ 2006年11月27日 ■ 2300日元

由GAMETECH推出的这款商品能够谋杀妹妹们足够的眼球哦！采用水钻制作的精美帖饰能够如珠宝似的吸引众多女性的目光，并且款式繁多，能够充分满足爱美女性的需要，使用前只需先清洁自己的主机，之后将双面胶层帖上，并撕下帖饰上部的保护膜，就能得到一部充满诱惑力的珠宝镶嵌主机了！



马里奥帽式主机收纳包

■ 2006年12月7日 ■ 任天堂俱乐部点数200



看到这个熟悉的样式，大家脑海里会闪现出其他公司的名字吗？没错，这款主题收纳包由任天堂公司推出，作为任天堂承认的官方消费者俱乐部会员，玩家可以凭自己的俱乐部充值卡进行兑换，兑换点数为200，该主题包完全以任天堂俱乐部的标志马里奥帽子为原形，除了能完整的收纳自己的主机外，更是任天堂会员的代表商品，拥有它，您的身份就是无可替代的了！

过去一年的NDS重要游戏在这里集结

NDS 标准典藏年鉴

年鉴项目分类解说



わたしのリッラクマ
我的利拉熊
编号：1001

Rocket Company	ETC	1–2人
2007年4月12日	512Mbit	日版



这是一款类似于《任天狗》的育成模拟类游戏，只不过可爱的狗狗换成了卡通版的小熊，不过人们对它的喜爱只会增加不会减少，通过不同的按键可以与小熊进行玩耍，当然也可以通过触摸笔可以与小熊进行互动，全部共有超过200个以上的动作在等着你。可以给它制作可爱的衣服，制作玩具，设计家具给它玩，喜欢恶搞的同学大可以设计一套超人服给它，但是有一点非常重要的一定要紧记在心，裤衩要套在外面(当然也不要套在头上)！



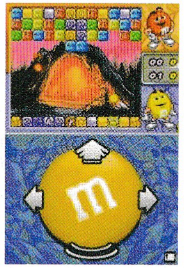
←躺在地上撒娇，真想捏它一下。

M&MBREAK' EM
全面破坏
编号：1002

DsI	PUZ	1–2人
2007年4月14日	64Mbit	美版



这是一款类似于《打砖块》的小游戏，只不过游戏的主角换成了著名的MM巧克力，没想到，那么好吃的东西也可以做成游戏中的主角。本作既支持按键也支持触笔操作，游戏的规则非常简单，只要消灭和屏幕上颜色相同的巧克力豆豆，就可以得分，随着游戏的不断深入，游戏的难度会越来越难。如果还嫌不过瘾的话，尽可以在游戏的限制时间上大做文章，调整适合你的时间和难度，另外，容量小，这是整个游戏最大的亮点。


←打砖块的另一版本，集简单与趣味于一身。

D.Gray-Man神の使徒达
《驱魔少年——神之使徒》
编号：1005

KONAMI	AVG	1人
2007年3月29日	512Mbit	日版



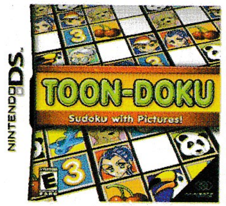
根据著名动画《驱魔少年》改编成的游戏，选取了动画中相当感人的几个剧情加入了游戏，其中“人偶的愿望”和“轮回的街道”、“孤城的吸血鬼”几个篇章非常感人，催人泪下。支持触笔操控，战斗中可以使用必杀技，有多名动画中的角色登场，如黑色教团的除魔师神田、拉比，科学班的班长利巴，厨师长杰里，室长哥姆伊和他的妹妹——美丽的利娜丽。参加本作的著名的声优有：樱井孝宏、小林沙苗、伊藤静。



←使用触摸笔进行战斗。

TOON-DOKU
卡通数独
编号：1006

Majesco	ETC	1人
2007年4月16日	64Mbit	美版

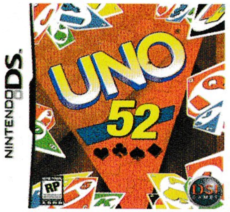


并不是所有的小游戏都这样好玩有趣，但是NDSL上好玩有趣的小游戏就是这么多，很难想象开发这类游戏的制作人经过了怎样的痛苦挣扎。很锻炼人智力的小游戏的集合，卡通造型非常有意思。有例如将拼版整合在一起、文字接龙、猜谜等益智型的游戏，很巧妙的体现了DS的趣味性。其实，好的游戏不一定要大，也不一定投入很多的人力物力，只要用心就可以做出很不错的效果，这次，美版数独可以让欧美玩家过一把瘾了。


←很简单的小游戏集合。

UNO52
纸牌52
编号：1003

ZOO	PUZ	1人
2007年4月12日	64Mbit	美版



UNO纸牌登陆NDS，只要了解UNO的规则，就可以玩了。因为是对应欧美的一款纸牌类游戏，所以亚洲和东南亚的玩家也许会不太适应本作中的纸牌规则，不过，只要耐心了解一下纸牌的规则，适应一段时间之后，就会迷上这款纸牌游戏。并且，除了正统的规则赛之外，还可以进行著名的接龙游戏。游戏的音乐、背景都相对简单。并没有吸引眼球的美女装饰，实为一大憾事也，希望下一作能够在联线对战方面多多改进。


←传统的纸牌游戏，通俗易懂。

かきこみ式《般若心经》练习帐DS
写入式DS般若心经练习册
编号：1004

IE Institute	ETC	1人
2007年4月12日	256Mbit	日版



这可不是个游戏，这是圣物，再重复一遍，这是圣物！难道日本的寺庙也开始普及NDSL了？真不愧是游戏王国，佩服佩服，啊哈，言归正传，这部《般若心经》既可以咏念经文，也可以学习经文的书写方式，虽不知此经具体有何用，是降妖除魔还是普度众生？但只要手捧此游戏，作双手合什状，一定会有不可思议的事情发生，善哉善哉，出家人不打诳语！作为一个唯物主义者，客观的说，不信奉它，即使了解一下佛学宝典也是好的。


←我佛慈悲，只度有缘人。

だれでもアソビ大全
WiFi对应谁都玩的游戏大全
编号：1007

任天堂	ETC	1–8人
2007年4月19日	128Mbit	日版



集合了纸牌、将旗、跳棋、国际象棋等40种以上的桌面游戏，并支持WiFi对战。众所周知的娱乐项目自不必说，如果想玩那些不怎么熟悉的游戏的话也不用担心，每个游戏都有非常详细的游戏规则说明，开始的时候，可以和电脑控制的CPU进行上手练习，也可以在WiFi上和朋友一赌胜负。玩家开始游戏的时候可以从50个以上的背景中任意选取自己喜欢的一款，动物、花、食物、交通工具、表情、昆虫各种各样，应有尽有。

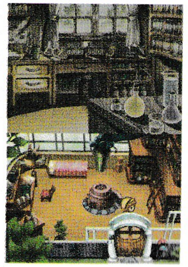

←很多有名的小游戏之一。

リーズのアトリエ－オルドールの炼金术士
利兹工作室——奥鲁多鲁的炼金术士
编号：1008

GUST	RPG	1–2人
2007年4月19日	1024Mbit	日版



这是一个很有意思的RPG游戏，玩家扮演的是宅男们免疫不能的LOLI公主，为帮助破产的王国展开了炼金大冒险。用很简短的一句话进行概括，就是：剧情不俗，人设漂亮，唯一的美中不足就是出现了很多BUG。当你在玩这部非常有意思的游戏的时候，如果有些地方无论如何怎么也过不去的时候，也不要太过于自责，也许这就是传说中的BUG被你碰见了，建议登录官网参考目前出现的所有BUG进行游戏，BUG确实令人沮丧。

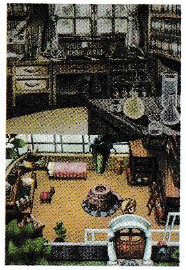

←LOLI女作为主角登场。

リーズのアトリエ—オルドールの炼金术士
利兹工作室——奥鲁多鲁的炼金术士
编号：1008

GUST	RPG	1-2人
2007年4月19日	1024Mbit	日版



这是一个很有意思的RPG游戏，玩家扮演的是宅男们免疫不能的LOLI公主，为帮助破产的王国展开了炼金大冒险。用很简短的一句话进行概括，就是：剧情不俗，人设漂亮，唯一的美中不足就是出现了很多BUG。当你在玩这部非常有意思的游戏的时候，如果有些地方无论如何怎么也过不去的时候，也不要太过于自责，也许这就是传说中的BUG被你碰见了，建议登录官网参考目前出现的所有BUG进行游戏，BUG确实令人沮丧。


↑LOLI女作为主角登场。

のだめカンタービレ
交响情人梦
编号：1009

NBGI	ETC	1人
2007年4月19日	512Mbit	日版



这是一款类似《应援团》的音乐节奏游戏，唯一不同的是，背景音乐的类型是与古典唯美类型的居多。玩家扮演一位少年指挥家，只要踩准规定乐章中的一部分音符就可以顺利过关，游戏的难度设定分为高、中、低三种难度，随着难度的逐渐加深，乐曲的节奏音符的数量和音乐的速度也会增加，最后的结果必然导致手忙脚乱、操纵不能，为成为最好的指挥家而努力奋斗吧。本作中穿插的剧情故事比《应援团》的故事要长而连贯。


←咱也过一把指挥家的瘾。

サンエックスキャラさがしランド
找错乐园
编号：1010

MTO	PUZ	1人
2007年4月19日	64Mbit	日版



比较两幅图之间有何不同，然后用触笔在屏幕上画出，与《找茬》游戏十分相似，但是容量更小，内容更为简单。总共有10000种以上的题目等着大家。其实这种不用太多的动脑子的游戏才算是真正的游戏，只要睁大双眼，认真地比较两幅图中的不同之处就可以了，甚至不用按键，用触摸笔一圈就算是过关了。不过也不要小看这些看图游戏，在进行高难度的图片比对时，往往已经不是在检验你的眼力而是在考验你的逻辑思维能力了。

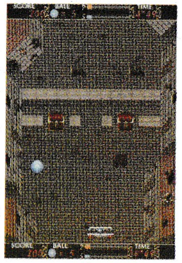

←练练你的眼力，看看你行不行。

Devilish
恶魔打砖块
编号：1014

STAR FISH	ETC	1人
2007年4月19日	128Mbit	美版



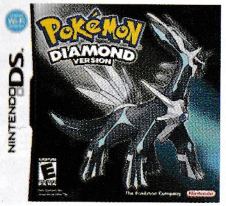
这是一款类似于打砖块的游戏，屏幕的正下方有一个横杠子，不停的将小圆球弹到空中，将墙壁击碎或者将宝箱、怪物击落得分，游戏中竟然出现了相当长的过场剧情，也许因为叫恶魔打砖块，所以游戏中出现的敌人全部都是恶魔的形象，虽然难看但是根本不吓人。整个游戏的外观设计的颇为恐怖，但其实玩起来相当轻松有趣。这种固定模式的小型益智游戏，没有了过关的概念，而是为了取得更高的分数而不停的进行挑战。



←不一样的打砖块，不一样的小游戏。

Pokemon Diamond
口袋妖怪钻石
编号：1015

任天堂	RPG	1人
2007年4月22日	512Mbit	美版



口袋妖怪钻石的美版，全英文，其他无明显变化，传统类型的RPG游戏，全部延续了上一代《口袋妖怪》的战斗系统及游戏系统，玩家在最初可以从三只草属性、水属性、火属性的口袋妖怪中任选一只开始游戏，在路上遇到口袋妖怪时，将它们的HP消灭至最少后，可以使用精灵球收复，共有上百只形态造型各异的口袋妖怪，将它们完全收集并不是一件容易的事情，不过通过游戏所支持的联线功能，可以与朋友协力取得稀有的口袋妖怪。



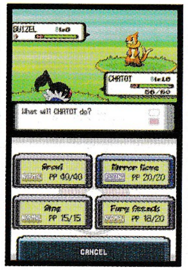
←文字全部换成了我们不熟悉的英文。

Pokemon Pearl
口袋妖怪珍珠
编号：1016

任天堂	RPG	1人
2007年4月22日	512Mbit	美版



口袋妖怪珍珠的美国版本，全英文，音效、画面与日版相比无明显改变。全部延续了上一代《口袋妖怪》的战斗系统及游戏系统，玩家在最初可以从三只草属性、水属性、火属性的口袋妖怪中任选一只开始游戏，在路上遇到口袋妖怪时，将它们的HP消灭至最少后，可以使用精灵球收复，共有上百只形态造型各异的口袋妖怪，将它们完全收集并不是一件容易的事情，不过通过游戏所支持的联线功能，可以与朋友协力取得稀有的口袋妖怪。



←触摸屏上全是令人头疼的英文。

银星围棋DS
银星围棋DS
编号：1017

EA	TAB	1人
2007年3月1日	256Mbit	日版



围棋游戏，但是其中穿插了御姐、熟女型美女穿插，堪称一大亮点，分为简单、高级等难度，棋盘清晰，背景音乐简单明了。玩家可以根据自己的喜好进行大、小棋盘的调整，大棋盘相对的棋子要多一些，所需要消耗的时间也就相对的多一些，所以建议不是很上手的玩家还是先进行小棋盘的初级围棋比较好一些。另外，在DS的上方屏幕上会显示有每一步的下棋记录以及相应的时间显示，对于记性不好的玩家来说，这无疑是一个非常利好的消息。

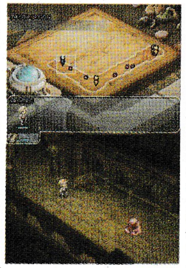

←将围棋搬上DS。

ファイナルファンタジXIIレヴァナント・ウィイグ
最终幻想12亡灵之翼
编号：1018

SQUARE ENIX	RPG	1人
2007年4月26日	1024Mbit	日版



史克威尔推出的《最终幻想》系列的DS新作，拥有相对独立的剧情，空贼潘作为主角登场，可以在战斗中使用12生肖召唤兽，画面十分漂亮，战斗时可以使用DS的触摸笔协助攻击。游戏采用了即时战略的SRPG系统，玩家可以在战斗冒险的过程中收集各种各样的召唤兽，这是本作最大的亮点。本作融入了兵种相克的系统、可以在商店中购买各种道具、装备以增加自己的实力。CG也非常精彩，将DS的机能提高到了极致。

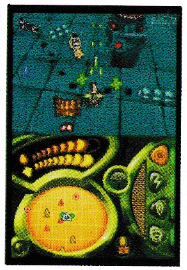

←战斗画面堪称绝赞，不朽的最终幻想。

チキン・リトル
小鸡快跑　编号：1019

Disney	ACT	1人
2007年4月12日	512Mbit	日版



本作是根据本年度迪士尼电影《小鸡快跑》改编而成，游戏画面全部清一色的美式风格，大胆、精致，动作相当流畅，引用著名相声表演艺术家郭某某的一句台词就是，您觉得这部游戏是好看呢？好看呢？还是好看呢？作为动作游戏，迪斯尼已经当之无愧的将各种DS奖项收归囊中。游戏小鸡快跑将电影中的精彩情节完全再现，只要是看过电影版《小鸡快跑》，当你在进行本作的时候，一定会回想起很多感人至深的经典场面。



←质量那真是没的说，好看。

学园アリス
学园爱丽丝　编号：1020

DKIDS	AVG	1人
2007年4月19日	256Mbit	日版



根据著名的同名漫画改编而成的恋爱类型的游戏，人设偏向可爱风格。爱丽丝学园是一个拥有着超级天才的学校，主人公要在这里展开一段艰辛的奋斗史。玩家通过在各种各样的场景中与不同的角色进行交流、对话，以积累与每个人之间的友情度，游戏中会出现大量的剧情，如果是可以看懂这些日语剧情的玩家，一定能体会到很多乐不可言的有趣地方。不过即使看不懂文字也没有关系，游戏中的肢体语言相当丰富，惟妙惟肖。



←偶像派少年男女是本作一大看点。

リトル・マーメイド
小美人女　编号：1021

Disney	ACT	1人
2007年4月12日	128Mbit	日版



迪士尼公司将古老的童话故事《美人鱼》重新改编，作成了动作游戏，美人鱼变成了现代风格的形象。游戏秉承了迪士尼公司的一贯风格，画面精美，内容有趣，只不过画面向低年龄层。游戏的舞台设定为广阔的海洋，当玩家被这一望无际的海洋、美丽的岸边美景所震撼的时候，千万不要忘了还要继续进行游戏，使用美丽的人鱼公主可以进行各种高难度的动作。小小人鱼公主的最后的目标是找到自己的王子，努力前进吧！



←海中的画面别有一番情趣。

マイメロディエンジェルブック
我的旋律天使手册　编号：1022

TDK	ETC	1—2人
2007年4月26日	512Mbit	日版



其实就是一个记日记的小游戏，支持触摸笔，可以与同伴交换日记。其中还设计了很多小游戏，并且会触发90种以上的小型剧情故事，面向女性玩家。游戏中的人设十分有趣，虽然游戏画面都是2D平面的，但是他们的造型十分可爱，有三角眼的小鼹鼠、一脸憨态的小狗狗，最令人啧啧称奇的是里面的两位主要角色居然长得与咱北京奥运会的福娃那是极其的相似，或许英雄们的所见，他都是略同的吧。



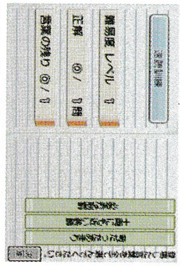
←粉嫩可爱的画面，Q版的角色。

クノタンDS七田式大人ノ速读トレーニング
右脑锻炼DS七田式速读　编号：1023

icholon	ETC	1人
2007年3月22日	64Mbit	日版



据说人的右脑通过锻炼可以减少许多疾病，而且可以对后天的智力有所影响。本游戏号称每天玩一次的话，可以明显增加记忆力等多种功能。每次挑战共有20小关。据说本作的编者七田对右脑训练有过相当一段时间的研究，所以，可以说本作中的所有问题并不是空穴来风，都是专门的研究人员经过一段时间刻苦努力钻研的结果。问题的类型非常简单，与脑筋急转弯类似，每个问题回答完以后，会得到一个得分。



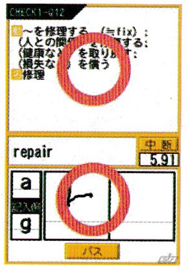
←在指导下对题目进行解答。

キクタンDS（BASIC）
英语单词听写练习基础篇　编号：1024

アルク	ETC	1人
2007年4月26日	1024Mbit	日版



本作是一款学习软件，充分利用了DS的机能，可以进行初级英语的听写练习，但是因为解说部分是日文的，所以大部分中国玩家可以用它同时学习日语和英语，真可以说的上是一举两得。基础篇的单词量只有1000个左右，全部都是经常使用的大众化单词，如果将这些单词全部掌握的话，和老外进行简单的交流和会话一定不会有问题的。玩家可以从触摸屏上进行引文单词的输入，然后结合该单词的发音进行全面的学习。



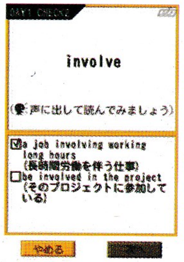
←英文学习的一大利器。

キクタンDS（ADVANCED）
英语单词听写练习提高篇　编号：1025

アルク	ETC	1人
2007年4月26日	1024Mbit	日版



由日本著名的学习资料出版社アルク制作的英语学习软件的第二弹，本作属于高级篇，相对于前一作基础篇而言，是为有一定英语基础的人而制作的。高级篇是相对于初级篇而言制作的，这里出现的所有单词，都是没有什么固定的规律而且长度增加了不少，发音方面也颇多曲折，令所有英语过敏症患者望而却步。不过对于那些有一定基础的英语学习爱好者来说，内容上稍难一些的英语学习提高篇显然要比初级篇有用的多。



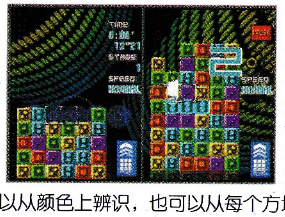
←支持声音的输入。

パネルでポンDS
方块碰　编号：1026

任天堂	PUZ	1人
2007年4月26日	64Mbit	日版



这是一款类似于以前DS的《动物管理员》，和QQ游戏中的《对对碰》一样的小游戏。只要将一样颜色的方块横竖连续对在一起，就可以使其消失并得分。游戏中的小方块颜色分为四种，红色方块的中心有一颗大点，绿方块有一个小点，蓝色方块和紫色方块的点分别是2和3。也就是说，不仅可以从颜色上辨识，也可以从每个方块的数字上进行辨识，随着难度的升高，游戏的速度也会慢慢加快。



←高难度时，出现很多方块。

桃太郎电铁DS东京＆日本
桃太郎电铁DS东京＆日本　编号：1027

Hudson	ETC	1人
2007年4月26日	256Mbit	日版



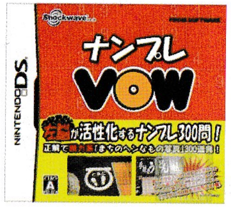
在日本，有人专门喜欢玩电车相关的游戏，如报站名、线路设置等等，于是就出现了如本作一样的电车游戏。将日本车站的站名和各特殊地段收录其中，玩家可以自由更改设置电车的各路段。要适应各种不同的地形进行各铁路路段的铺设，有时候遇到没有路的地方，比如河、海地段，还要进行桥梁的架设以确保铁路机车的正常行驶，要注意各车站之间的距离不能太远也不要太近，否则的话会影响铁路的运行效率，大大提高成本。



←每个地段都有详细的说明。

ナンプレVOW
小游戏集合VOW　编号：1028

From Software	PUZ	1人
2007年4月26日	512Mbit	日版



本作是一款类似于DS《数独》的智力小游戏的集合。玩家可以在猜谜、练习眼力看图、拼字等游戏中选择自己所喜欢的小题目进行挑战。游戏分为高级、初级等不同的难度，根据所选择的难度，游戏的内容也会发生一定的变化。根据你给出的答案，最后会有一个相应的点评，正确率越高，得到的评价也就越高。因为主要面向日本玩家，所以，对中国国内的玩家来说，只有练习眼力值得一试，总共有三百种不同的问题等着你。



←不要小看小题目，小题目也能将你难倒。

大都技研公式パチスロシミュレーター
大都技研公式柏青哥模拟机　编号：1029

PAON	ETC	1人
2007年4月26日	512Mbit	日版



柏青哥是日本式的传统游戏，本作将日本最有名的“秘传宝”、“押忍队长”、“吉宗”收录其中，其实就是老虎机游戏，像对密码一样，将三个图标全部对成一样就算赢，诸如此类，都是简单易懂的规则。可以在屏幕的左右侧选择下码的赌注以及进行模式的选择。在进行老虎机游戏的时候，上屏幕中有漫画一样的过场动画，根据自己在老虎机上的得点情况，漫画的走动也会不停的变化，不知这些漫画出自谁手，单都十分有趣。



←传统游戏中不一样的感觉。

GAMICSVol.4横山光辉三国志三国鼎立
横山光辉三国志4三国鼎立　编号：1030

ASN	ETC	1人
2007年4月26日	1024Mbit	日版



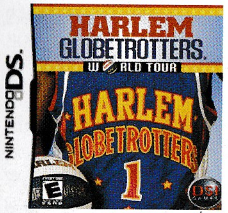
著名横山光辉版三国志的DS版，将漫画与游戏结合在一起的新类型游戏，本作讲述的是三国鼎立这一时段的故事。可以选择战斗出击，也可以选择进行观看横山光辉先生的漫画。战斗的时候采用了真实时间制的即时战略。这一时期的刘备已经入主益州，以汉中为屏障与曹魏割据对立，而曹操则挟持天子号令诸候占据长江以北，孙权占领了南方水乡，休养生息。这一时期的三方人马都势均力敌，谁也没有取得天下的能力。



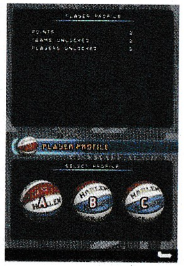
←画面全面再现了漫画的原有风格。

Harlem
哈林篮球队　编号：1031

DSI	SPT	1人
2007年3月7日	64Mbit	美版



美国街头篮球的精华尽聚于此，因为不是正规的篮球比赛，所以可以做出一些犯规的动作。而且比赛也不是正规的5VS5，而是小型的2VS2。即使你是个篮球的门外汉，也可以在这里欣赏到超一流的精彩表演。这里会教给你很多街球的小知识，如果你可以连续使出精彩的球技的话，完全可以不用在乎二次运球和走步等正规篮球中的犯规限制。而且真正的得分也不是以进入篮筐的分数而是以难度来综合计算的。



←高高跃起，将篮球扣入篮筐。

チョコ犬のスィーツデパート
巧克力犬的小百货店　编号：1032

TDK	SLG	1人
2007年4月26日	64Mbit	日版



本作是一款育成模拟类型的游戏，玩家控制小动物，通过经营它们的蛋糕便利店来寻求发展，制作各种巧克力蛋糕是游戏过关的关键，本作中总共可以制作200个以上的蛋糕。便利店的经营方式基本上忠于现实生活中的经营理念，制作出好看、好吃的蛋糕后，还不算完，还要继续想方设法将它们全部销售出去才能得分。在屏幕下方列有道具等工具菜单，可以帮助你更好的进行游戏，总之是一款比较另类的游戏。



←卡通形象十分可爱。

はなテカ倶乐部
大鼻子宠物俱乐部　编号：1033

Agatsuma	ETC	1人
2007年4月26日	512Mbit	日版



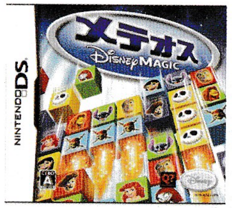
这是一款类似《任天狗》的宠物育成类游戏，大家可以与可爱的大鼻子动物进行各种各样的游戏，然后成为它们的朋友，登场的小动物有猫、狗、老鼠、小鸡等18种。游戏中的人物全部清一色都是真实比例的可爱造型，3D化的动物更加惹人喜爱。玩家可以通过抚摸它们、给它们喂食、与它们一起散步来加深与动物之间的感情。在进行游戏时，上屏幕中显示的是可爱的动物，触摸屏上则显示有喂食等各种操作指示。



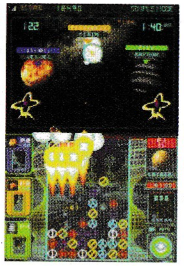
←大鼻子小猫着实可爱。

メテオス
陨石魔法　编号：1034

Disney	PUZ	1人
2007年4月26日	256Mbit	日版



迪士尼打造的《陨石大战》的日版，规则十分简单，不论横竖，只要将三个同样颜色的方块对齐就可以得分。另外，迪士尼将一部分游戏的背景图片换成了著名动画大片，如：《狮子王》等。虽然是小游戏，但是也有难度限制和时间的限制，随着游戏的逐渐上手之后，游戏的难度和速度也会越来越快，这时候不免让玩家有些手忙脚乱，但是不用担心，只要坚持完一段时间就会发现一些小技巧，可以轻松将这些难点一一克服。



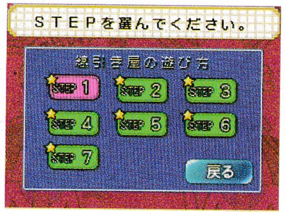
←看起来很乱，玩起来很有趣。

ピクピク解くと絵になる3つのパズル
绘图总动员
编号：1035

Success	PUZ	1人
2007年4月26日	64Mbit	日版



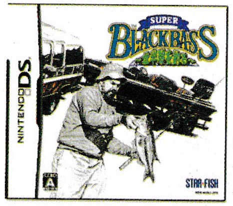
本作集合了三款类型相似的图形游戏，主要是锻炼玩家的判断力和反应力，例如其中的走迷宫，只要用触摸笔划出可以直接走出迷宫的线路就可以了，但是前提是不能停顿。在烦闷的时候，还是小游戏比较有趣。另外两款小游戏制作的也非常有趣，都是与图画相关的小游戏，游戏中可以选择不只是一种以上的游戏方式，可以按照自己的操作习惯而选用按键和触笔进行操作。



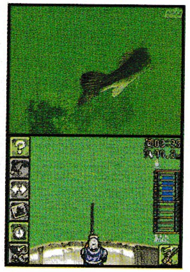
←游戏可以选择不同难度。

super black bass北半球を钓る
超级黑巴斯——垂钓北半球
编号：1036

Star Fish	SPG	1人
2007年4月26日	128Mbit	日版



这是一款钓鱼的小游戏，可以在北半球的欧美等数十个钓场垂钓，操作非常简单，但是其中涉及的钓饵和各鱼群的生活习性十分真实，玩家可以通过此游戏补习一下真正的垂钓中一些相关的知识，还可以运用到现实生活中。游戏中出现的场景有20个以上，既有日本、中国，也有欧美，就好像遨游了一次世界，进行了一次世界钓鱼之旅一样。游戏中出现的钓饵共有8种，集中了浮钓和甩钓等多种钓鱼方式。



←为钓上来的大鱼称重。

男たちの涂り绘DSこころが目觉める
男人的涂画DS
编号：1037

Ertain	ETC	1人
2007年4月26日	256Mbit	日版



严格来说，这并不是一款游戏，可以利用DS的触笔功能为自己喜欢的战车模型上色，有油彩、水彩、普通涂装三种选择。上完色的模型别具一番特色。战车，那可是最让男人沉醉的东西。这里出现的战斗车辆都不是普通糊弄人的玩具，用最专业的角度对军事模型进行了诠释，根据周围的不同景色可以在一辆战车上进行不同的涂装，以适应周围变换的景色，以实现各种不同的目标，或者是起到隐蔽的作用，或者只是为了美观。



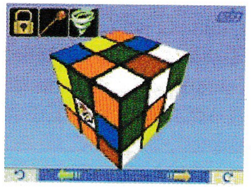
←为自己喜欢的军模上色。

头の回转のトレーニングルービック&キューブ
头脑练习魔方
编号：1038

任天堂	PUZ	1人
2007年4月26日	512Mbit	日版



其实，魔方是最原始、最古老的游戏，它可以锻炼人的记忆力和耐性，使人们对它始终保持一种热情。这款魔方游戏充分将这古老游戏的魅力再次展现给我们，可以利用触摸屏改变魔方，进行组合。魔方只有六面，但是每个旋转面都有9个小方块可以自由活动，显示出魔方的神奇魅力。据说，经常玩魔方可以锻炼人的手脚协调能力和思维反应能力，让一个人的思维状态始终保持在一个最佳的状态。



←令人回味无穷的魔方。

CARD FIGHTERS
卡片战士SNK对CAPCOM
编号：1039

SNK Playmore	FTG	1人
2006年12月14日	256Mbit	美版



著名的格斗游戏登陆DS，但是这款游戏并非真正正统的格斗游戏，而是一款卡片类型的格斗游戏。游戏中收录了SNK与CAPCOM的众多知名角色，全部卡片共有300种以上。八神、大兵、豪鬼、春丽等让人震撼人心的角色都以另一种完全不同的方式登录游戏。游戏中可以使用自己喜欢的人物进行格斗，不过，根据分组对战的原则，除了单兵作战能力以外，还要注意全体，在整体的战略思维能力这一点上进行把握。



←另类的格斗游戏，集结了CAPCOM之魂。

超执刀カドゥケウス
超执刀
编号：1041

Atlus	ACT	1人
2007年6月16日	128Mbit	日版



这是一款用手术刀模拟进行手术的游戏，游戏讲述了处于未来世界的2018年，病毒席卷了整个地球，医生们变得繁忙起来，这时的玩家需要扮演的正是一位医生——"月森孝介"，他要用自己的手术刀来摘除病变的患者身体的一部分，通过一个个成功的手术来积累自己的经验，然后逐步成为一位令人尊敬的优秀外科医生。本作十分的有创意，在这部游戏中，玩家扮演的医生可以对患者的任何可疑部位下手，过一把瘾。



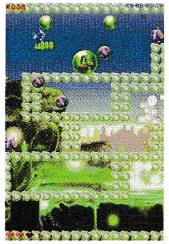
←迷人的护士小姐。

Bubble Bobble Revolution
泡泡龙革命
编号：1043

Atari	PUZ	1—2人
2006年10月3日	64Mbit	美版



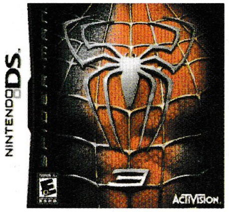
1986年，泡泡龙推出了颇受欢迎的第一作，之后受到了各方的广泛好评，而被各大机种争相移植。玩家控制一只动作缓慢的泡泡龙，可以从口中吐出泡泡，可爱的卡通形象受到了大量低年龄玩家的喜欢，之后在掌机上推出的时候，又改版成益智类型。这次的泡泡龙并非单纯的ACT动作过关游戏，在消灭敌人的同时，还要对最后可以过关的通道进行仔细考虑，不然的话，到最后不能过关也许会抓耳挠腮哦，不过总的来说还是个简单的游戏。



←简单的画面，有趣的游戏。

Spider-man3
蜘蛛侠3
编号：1050

Activision	ACT	1人
2007年5月4日	512Mbit	美版



根据电影版《蜘蛛侠3》改编而成的游戏，最后的BOSS是八爪鱼博士，本作充分利用了NDS触摸屏的特点，跳跃等很多动作都可以通过触摸屏来实现，充分体现了掌机操作简单的特性。每关之间还会插入一段CG动画，基本忠实于原著电影。游戏中有剧情模式以及图片欣赏模式，在剧情模式中随着故事的延伸发展，每一关的开头和结尾都会出现一些精彩的片断，这些与剧情相关的片断最后都会收录在欣赏模式之中。



←蜘蛛大侠再显神威。

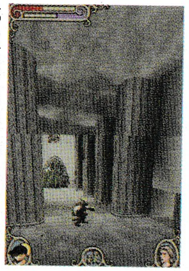
Shrek the Third
怪物史莱克3

编号：1051

Activision	ACT	1人
2007年5月26日	256Mbit	美版



根据同名电影《史莱克3》改编的动作游戏，3D游戏画面明显带有动画版的卡通风格，不过角色更加饱满，玩起来更加有趣。根据NDS特性，上屏幕中有人物的血槽，下屏幕中显示有各种技能属性。可以使用触摸笔配合，在战斗中使用各种特殊技能，而且在游戏中会遇到一些特别的地方，只有使用特殊道具或特殊技能才能通过，要小心留意。游戏的开头部分用漫画的形式将故事的开头进行了阐述，十分有趣。



←动画般的3D画面。

Puzzle Quest
谜题任务之挑战众神

编号：1064

D3	PUZ	1人
2007年3月20日	128Mbit	欧版



这是一款益智类型的小游戏，与著名的俄罗斯方块、电脑游戏祖马之类近似，根据规则将各种小方块按一定顺序码放，取得分数后就可以过关，唯一不同的是，在游戏中引入了RPG游戏的升级、装备等要素，给人十分新奇的感觉。在益智型小游戏中加入RPG要素，这还是不经常见到的，所以这款堪称特别的欧版游戏还是颇值得一玩的，到底升级和装备对游戏有着怎样的帮助，还需要玩家进一步细细体味。而且，道具也很有趣。

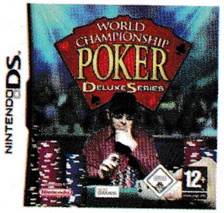


←带有RPG风格的小游戏。

World championship poker
世界冠军扑克

编号：1068

Crave	PUZ	1人
2005年4月14日	128Mbit	欧版



本作主要是为欧美玩家设计的纸牌游戏，其中包括了12种北美了流行的纸牌玩法，如HiLo、Five Card Draw Baseball等。在单机模式中，设计了三维的游戏场所，玩家可以在赌场赌钱，在借贷所赊账，娱乐要素变得更加很多元化。这款游戏简直就被设计成了一间小型赌场一样，不过真实世界中的金钱在这里完全用不上，全部是虚拟的货币，所以，即使赢得再多也只是娱乐而已，不过娱乐过度才是正点。

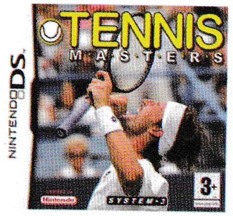


←除了扑克以外还有美女陪衬在左右。

Tennis masters
网球大师

编号：1070

SYSTEM	SPG	1–2人
2007年5月11日	64Mbit	欧版



为欧美玩家准备的一款运动类型的游戏，网球在欧美和中国的乒乓一样，有着广泛的群众基础，所以本作在欧美受到很大的欢迎。网球场垂直方向设置，可以选择单人模式，也可以进行双人配合，操作感十分简单、爽快。因为是欧版游戏，所以规则、细节部分制作的十分细致入微，喜欢网球的玩家会发现这款游戏制作的十分够诚意，而且从发球、接球的细节动作来看也十分真实，很有感觉，另外，还可以选择不同难度进行游戏。



←上屏幕是游戏画面，下屏幕是数据。

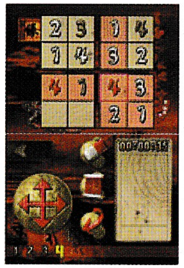
Sudokuro
数独魔方

编号：1072

Crave	PUZ	1人
2007年4月17日	64Mbit	美版



本作是一款益智类型的小游戏，基本上由1500多个数字解密问题和5000个数字的谜题组成。游戏配合NDS的触摸屏功能，可以简单操作，另外，也可以根据自己的喜好选用传统的按键进行游戏。一般的操纵方法是上屏幕中显示有需要组合排列的数字，也就是玩家需要解答的谜题，而下方的触摸屏上则有各种触笔的指示，按照指示进行操作就可以移动或添加数字。另外，颜色的搭配是本作的另外一大亮点，值得品位。



←将各种数字组合在一起的小游戏。

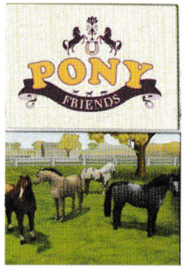
Pony Friends
小马伙伴

编号：1080

Eidos	ETC	1人
2007年5月11日	512Mbit	欧版



这是一款育成类的动物游戏，可以与游戏中的小马驹成为朋友，支持NDS的触摸功能，通过本作，可以了解小马是怎样慢慢长大的，通过与它们嬉戏增进关系，不知不觉间就增加了与小马之间的友情。据说，马可以像小狗一样与人成为非常亲密、能相互心有感应的朋友，本作正是将这种非常人性的真实现象考虑到了游戏之中，在本作的马场中，相信你一定可以学到很多游戏之外的有趣东西。进一步扩充通信机能的话会更加有趣。



←可以抚摸下屏幕中的可爱小马驹。

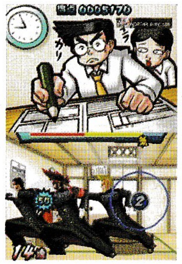
押忍！斗え！应援团2
押忍！战斗！应援团2

编号：1081

任天堂	音乐节奏	1人
2007年5月17日	1024Mbit	日版



NDS上的成名作，著名音乐游戏《应援团》的第2代，本作继承了前一作中的众多要素，一边打着音乐节奏，一边可以欣赏屏幕中的漫画故事。游戏中收录了大量日本青少年中流行的乐曲，尤其是加入了大量受欢迎的高人气游戏佳曲。所以也深受中国青少年玩家的喜爱。游戏的开始，可以选择简单和困难两种难度，随着音乐的节奏用触笔点击圆圈中的数字，就可以得分，当出现圆盘的时候则要不停的用触笔转圈。

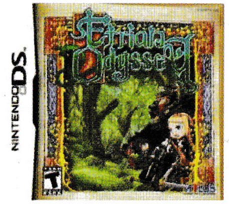


←只要不让气槽变零就可以过关。

Etrian Odyssey
世界树迷宫

编号：1084

Atlus	ETC	1人
2007年5月17日	128Mbit	美版



这是一款另类的特殊类型的小游戏，玩家需要自己编辑制作一幅地图迷宫，然后载入地图，在迷宫中进行战斗。具体的制作方法是，在菜单中选择了制作地图的选项以后，根据屏幕上给出的提示，用触摸笔在游戏机的触摸屏上进行具体的编辑制作，因为有消除和保存功能，所以就算是突然断电也不会将之前的努力付诸东东流。另外，在战斗模式中，可以尽情享受在自己制作的地图上驰骋的乐趣，还可以检查自己地图的完成度。



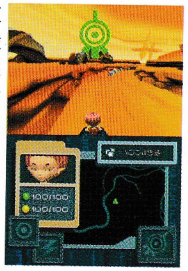
←迷宫中充满了战斗的火药味。

Code Lyoko
虚幻勇士 编号：1085

DC Studios	AVG	1人
2007年5月15日	64Mbit	美版



这是一款冒险类型的游戏，主角是一所中学里的四名少年，四名少念拥有各种神奇的能力，他们有的是摇滚乐能人，有的是计算机天才，还有个都冠军。有一天他们发现了一个惊人的秘密，一个超级计算机里的虚幻世界中有一位超级怪人，他开始了毁灭地球的计划， 如果不加以阻止，地球就会被毁灭……故事虽然老套，但是也很合老外们的胃口，游戏机的上屏幕显示有人物以及战斗场景，下屏幕则有地图等辅助选项。



←在夕阳下战斗的少年。

カスタムビートバトルドラグレイド
龙剑战记 编号：1086

BANPRESTO	音乐格斗	1—2人
2007年5月17日	256Mbit	日版



游戏中主角的形象设计十分饱满，故事的主人公是四位性格各不相同的孩子。4个主角使用不同的武器，并且设置了不同的属性，各种属性都有相应的特殊技——“巴雷特”。并且既有格斗模式又有剧情RPG模式，玩家可以随意选择。在剧情模式中，玩家可以选择4个主角中的任意一个进行游戏，各角色都有不同的故事情节。而且每个角色打通以后，都会得到本属性的最终奥义，以及在格斗模式中添加一个新角色可以选择。



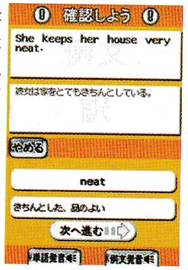
←随着等级的提高，战斗能力的提高。

アルクの英语マスター初级
十分钟英语大师初级 编号：1087

Interchannel	ETC	1人
2007年3月8日	512Mbit	日版



著名的语言学习品牌アルク推出的一款英语学习软件，本作的最大优势就在于NDS掌机的随时随地进行学习的功能，可以不受时间和场地的限制，等于是为自己找了一位免费的家教老师。本游戏中共收录了12000个单词和2000条以上的句子，全部都是以在日本使用了35年以上的义务制学校的教材为基础而精心提炼出来的，是某著名英语学习软件的掌机复刻版，所以，它的质量不容置疑。还拥有语音功能可以矫正读音。



←英日文对照，学习宝典。

できたよ！ママおんなのこ
完成了！妈妈女孩版 编号：1088

Star Fish	ETC	1人
2007年4月26日	128Mbit	日版



本作是一款非常适合学龄前儿童玩的一款启蒙智力的游戏。游戏中拥有很多有意思的小游戏，可以全面锻炼孩子的智力，如，上屏幕中给你一串音符，在下屏幕中按出相应的声调；根据所给的各种颜色，自由自在的涂鸦；给出一张动物的图片，在触摸屏上拼出一模一样的图画；给主角穿上各种各样、颜色鲜艳的的衣服；给出上下两幅图片，找出其中的不同点等等。可以说，将很多优秀的小游戏都进行了收录。



←可爱的小女孩，选项多多。

できたよ！ママおとこのこ
完成了！妈妈男孩版 编号：1089

Star Fish	ETC	1人
2007年4月26日	128Mbit	日版



本作是《完成了妈妈》的男孩版本，二者的内容其实并无太大差异。游戏中拥有很多有意思的小游戏，可以全面锻炼孩子的智力，如，上屏幕中给你一串音符，在下屏幕中按出相应的声调；根据所给的各种颜色，自由自在的涂鸦；给出一张动物的图片，在触摸屏上拼出一模一样的图画；给主角穿上各种各样、颜色鲜艳的的衣服；给出上下两幅图片，找出其中的不同点等等。可以说，将很多优秀的小游戏都进行了收录。



←繁杂的地图，众多的街道。

ビジネスマナー
实用商务礼仪 编号：1090

Genki	ETC	1人
2007年4月25日	256Mbit	欧版



本作是针对目下越来越多的无意识失礼行为，而推出的一款教习作。在游戏中，可以选择两个模式对商务礼仪进行系统的学习，在系统学习篇中万一没有记住的话也没有关系，可以在问题集中进行有侧重点的学习。关于礼仪的部分介绍的十分详细，例如，“打开门走进屋内的时候，面向屋内用手从身后将门关上就属于失礼行为，正确的做法是转向门的方向，将门关上后，再进入屋内。”很实用，也很长知识。



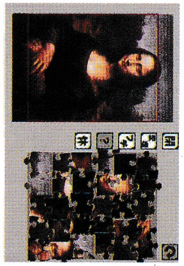
←礼貌大叔教你学礼仪。

大人のジグソーパズルDS
轻松拼图世界名画文艺复兴 编号：1091

Interchannel	PUZ	1人
2007年5月16日	128Mbit	日版



一款简单的拼图游戏，将很多散碎的世界名画一步步拼合而成一幅完整的画，当然只要用触笔进行拼装就可以了，所以非常的简单。游戏中将会出现著名名画有：《蒙娜丽莎》、《拾穗者》和梵高的《向日葵》。进行游戏的时候，上屏幕中会有完整的画像，而下屏幕中则显示有各个小碎拼版，只要将它们拼完整，像上图一样就算过关，当然游戏画面也有左右式的。在游戏娱乐的同时，还能一睹大师的名作，真是一箭双雕。



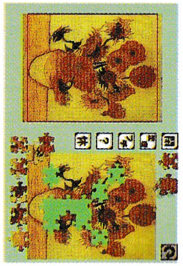
←世界名画——蒙娜丽莎的微笑。

大人のジグソーパズルDS
轻松拼图世界名画印象派后印象派 编号：1092

Interchannel	PUZ	1人
2007年5月16日	128Mbit	日版



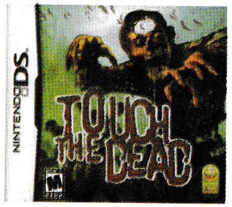
这款游戏与之前的轻松拼图唯一的一点不同就是，游戏中的画像全部出自印象派和后印象派画家之手。一款简单的拼图游戏，将很多散碎的世界名画一步步拼合而成一幅完整的画，当然只要用触笔进行拼装就可以了，所以非常的简单。进行游戏的时候，上屏幕中会有完整的画像，而下屏幕中则显示有各个小碎拼版，只要将它们拼完整，像上图一样就算过关。在游戏娱乐的同时，还能一睹大师的名作，真是一箭双雕。



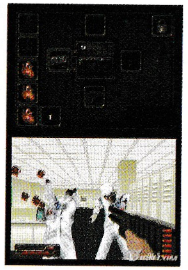
←印象派著名画家的名作。

Touch the Dead
接触死亡　编号：1093

Eidos Interactive	STG	1—2人
2007年5月15日	128Mbit	美版



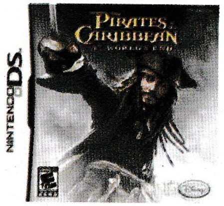
这是一款NDS上水平不错的FPS光枪射击游戏。本作与大多数NDS游戏有一个很大的不同，就是触摸屏上显示的是战斗画面，而上屏幕则显示有武器和HP的各种显示数据。游戏主要是体现美版的刺激恐怖风格，因此不管是游戏中的音乐还是画面的效果都充分将这一主题表现出来。游戏的音乐与画面配合的相当默契，能让玩家充分体会到这恐怖的氛围。另外，本作中的敌人是久负盛名的丧尸，向它们射击可以毫不犹豫。



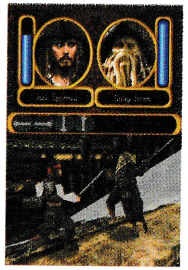
←乍一看还以为是生化危机呢。

Pirates of the Caribbeao—At World’sEnd
加勒比海盗—世界尽头　编号：1094

Disney	ACT	1—2人
2007年5月23日	512Mbit	美版



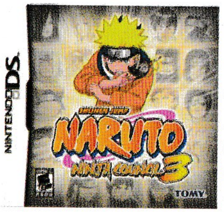
根据同名人气电影改编而成的动作ACT游戏。游戏中，在上屏幕中显示有战斗场面和各种人物，在触摸屏上可以进行特技的释放以及使用各种道具，由于本作是同名游戏的第三部，所以游戏中拥有大量的战斗场面，在激烈的战斗中可以配合触摸屏使用很多必杀技，按照屏幕上的提示输入相应的指令以后就可以放出强力一击等技能。本作支持通信对战，可以与朋友进行1对1的战斗乐趣。游戏的主角是英国贵族杰克船长。



←杰克船长与不死怪进行殊死搏斗。

Naruto Ninja Council
火影忍者——忍者大集结　编号：1096

Tomy	格斗对战	1—4人
2007年5月22日	512Mbit	美版



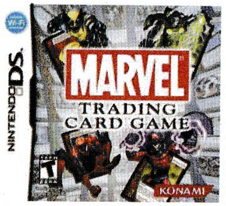
本作是根据著名同名动画改编的格斗对战游戏，玩家可以使用触摸笔在触摸屏上选择道具，并发动特殊攻击。登场的人物超过30个以上，每个人都有不同的动作招式。不但支持按键操作而且配合触摸屏发动特技，可以说制作的非常人性化。总体来说与一般的格斗对战游戏的规则大体相同，漩涡鸣人等30名忍者除了基本招式不一样之外，每个人还拥有一个以上的必杀奥义。喜欢火影忍者的玩家在玩这部游戏时一定会大呼过瘾了。



←最强，最新的火影忍者。

Marvel Trading Card Game
漫画英雄卡片对战　编号：1101

KONAMI	ETC	1人
2007年5月25日	512Mbit	美版



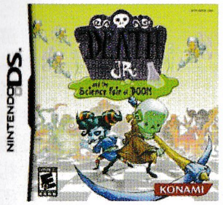
这是一款卡片战斗类型的格斗游戏，因为考虑到在DS上进行卡片游戏的特点，本作进行了相应的改造，在进行选取角色的时候可以将游戏机横过来，下面的触摸屏上是可以选择的人物，上面（左面）的屏幕上则是具体的人物介绍并附有各英雄的袖珍头像。因为收录了所有美国漫画中的著名角色，如：蜘蛛侠、绿巨人、神奇四侠等。所以玩家可以根据自己的喜好对他们进行分组排列，分组对战的时候要考虑到战略性。



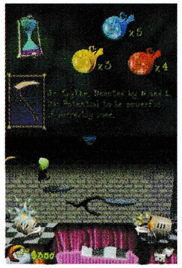
←附有详细的人物介绍

Death Jr
小死神　编号：1102

KONAMI	ACT	1人
2007年5月24日	512Mbit	美版



这是一款以小孩一样的死神为角色的动作过关游戏，并不是目下大家所热衷那款日本人气漫画《死神》，这里要特别重点解释一下，以免玩家浪费感情。本作的画面相当不错，上下分屏显示资料和战场。画面设计的十分抽象，颜色方面也以暗色调的颜色居多，让人不约而同地体会到本作中神秘恐怖的另类气氛。在游戏开始的时候，会对各种道具进行解说，另外，游戏中取得的分数显示在左下角，在游戏时千万不要分心。



←镰刀——死神降临的标志。

ホシガミ
星神　编号：1103

Games	战略模拟	1人
2007年5月24日	512Mbit	日版



本作是2002年在PS上推出的《星神》的后续作，但是这次在DS上推出的新版本并没有完全移植原作，增加了新角色、加入了新剧本并加入了一定的新游戏要素，使DS的《星神》大有看头。对应按键和触摸屏两种操作方式，并支持上网联线，可以互相交换道具。本作中使用的是消耗一定的数值才能移动或攻击的系统，并加入了"精灵信仰"这一新要素，可以使用更多的新魔法。因为广受好评，星神的版本有5种以上。



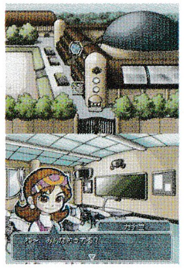
←本作的人设相当萌，很可爱。

くりきん
纳米岛　编号：1104

任天堂	RPG	1人
2007年5月24日	256Mbit	日版



这是一款传统RPG类型的角色扮演游戏，话说在海洋上的某个小岛，人们依靠使用岛上的特殊细菌进行生活，岛上设有专门的细菌研究学校，玩家扮演的就是在这里就读的一位学生。可以在野外、教室以及地板上进行细菌的采集，然后就可以与同学进行PK战斗了。在战斗的时候，细菌们会自动慢慢增加，但是移动的时候则会停止数量增加的状态，每种细菌的攻击、防御力都不太相同，除了剧情老套之外，都很有意思。



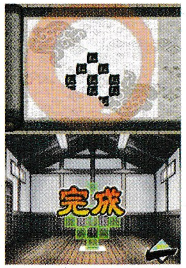
←人物的设计很有点西方的风格。

结界师鸟森妖奇谈
结界师鸟森妖奇谈　编号：1105

NBGI	ACT	1—4人
2007年5月24日	256Mbit	日版



本作是一款利用方向键进行移动，用触笔进行攻击的动作游戏。玩家扮演的是一位结界师一族的继承者——墨村良守，良守在很小的时候就接受了爷爷严格的结界师训练，为了保护为自己而受伤的结界师——雪村时音而要变得更强。游戏时分为白天和夜晚两个篇章进行，白天时良守在普通的校园中生活，并收集有关妖怪的情报；到了夜晚则作为结界师与妖怪展开战斗。游戏中设置有很多奥义和道具，这些要素也非常有趣。

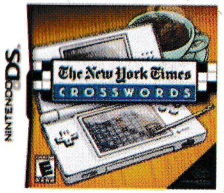


←结界完成时的图像，并有很大的"完成"。

The New York Times Crosswords
纽约时报填字游戏

编号：1108

Majesco Sales	PUZ	1人
2007年5月26日	128Mbit	美版



一款很特别的填字游戏，在美国最著名的报纸——《纽约时报》上，每期都刊登有一个有趣的填字游戏，即使一个小小的填字游戏都凝聚着编辑们的汗水。其实在报纸上见到的填字游戏只是海阔天空的一个角，于是所有的冰山便这样被搬到了DS上。游戏的规则非常简单，只要在横竖两个方向填好一个英语单词就算成功，在触摸屏上进行字母的搭配组合。不仅要组成一个单词，并且还要与其他单词合适的搭配才行，这一点要特别注意。



←下屏幕是填字大图，上面是组好的词。

らきすた
幸运星

编号：1109

角川书店	ETC	1—4人
2007年5月24日	1024Mbit	日版



本作是根据同名人气动画改编的游戏。从1G的容量就能够看出本作的重量。拘说，本作在日本发售的时候，还随游戏附赠了很多小礼品，所以购买的队伍可谓是空前的壮观。言归正传，本作是一款集结了很多小游戏的合集游戏，玩家必须在游戏中对着麦克风朗读文章、回答英语问题等等，完成一些有意思的问题后才能晋级后面的游戏。主角与动画中一样，依然是泉此方，游戏的声优阵容十分强大。喜欢罗莉的玩家不容错过。



←"萌"——一切罪恶的源泉。

おさわり探偵 小泽里奈 シーズン2
触摸侦探小泽里奈2

编号：1110

SUCCESS	AVG	1人
2007年5月24日	256Mbit	日版



新感觉的侦探类游戏，人物的画风很独特，但是操作十分简单，只要用触笔在触摸屏上点击，就可以与人物进行交谈并取得游戏中的道具了。全部剧情分为5话，并不像传统的AVG解谜游戏那样恐怖沉重，本作的剧情加入了大量的搞笑、另类成分，配合独特的画风，很多剧情部分都让人忍不住发笑。而且本作的难度适中，跟游戏相比，更像是一部配有漫画插图的故事，非常有趣。



←上屏幕上的女孩，那眼睛还真不是一般的恐怖耶。

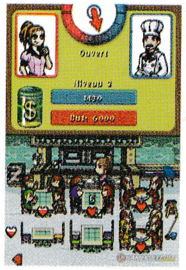
Diner Dash
美女餐厅

编号：1111

Eidos	经营策略	1人
2007年5月3日	64Mbit	美版



本作是2005年的著名经营模拟游戏《美女餐厅》的后续作，由于游戏受到了各方的好评所以被移植到了DS上。玩家要扮演一位名叫FLO的女老板，和自己的四位伙伴一起进行餐厅的经营，最终目标是击败妄图将餐厅合并的商界大亨，挫败他的阴谋。根据餐厅的不同装饰来吸引顾客，并且还要采取积极乐观的服务态度才能提高餐厅的效益，如婴儿来的时候要主动给他拿婴儿车等等，游戏设计的十分人性，可以自己慢慢摸索。



←餐厅饭菜的质量是招揽顾客的最佳手段。

SIMPLE DSシリーズVol.15 THE 鉴识官2
DS系列vol.15鉴别官2

编号：1113

D3	ETC	1人
2007年5月31日	256Mbit	日版



玩家扮演一位侦探——江波查之介，必须将神秘案件一个个解开，才能够过关。虽然是一部传统意义上悬疑游戏，每个扑朔迷离的案件都有着不同的特征，其实就是各种各样的小游戏，玩家需要使用触摸屏以收集各种对案件有帮助的证据，在自我心理对话的情况下得到提示以确保游戏的进程。游戏中穿插了有趣的故事剧情，各种解谜游戏设计的也非常有趣，其中有很多我们耳熟能详的小游戏，比如：小猪过河等等。



←这个分明是新版本的小猪过河。

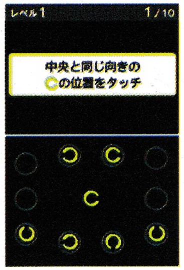
DS眼力トレーニング
DS眼力训练

编号：1114

任天堂	PUZ	1人
2007年5月31日	128Mbit	日版



这是日本著名高校——爱知工业大学的石垣尚男教授提供数据监制的一款智力游戏，目的是为了放松上班族紧张的大脑，让大家在空闲时间进行很好的休息，并锻炼放松状态下的注意力。本作与一般的脑力锻炼游戏所不同的一点是，集中了很多受大家欢迎的运动，如拳击、棒球、乒乓球等，从大家所想不到的地方锻炼了玩家的眼力，堪称一绝。这一点，从它在日本短短3周的时间就创造了6万张的销量这一点就能看出来。

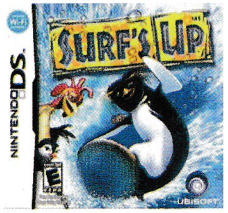


←数不清的小球转来转去。

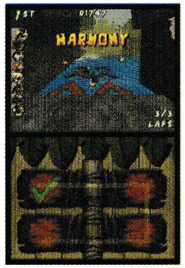
Surfs up
冲浪企鹅

编号：1115

Ubisoft	ACT	1人
2007年5月31日	256Mbit	美版



根据同名人气美国动画改编的一款动作游戏。游戏中玩家扮演一只可以在大海中进行冲浪的企鹅，有趣的是，被选入游戏中的企鹅不仅是一种，大企鹅、小企鹅、帝企鹅等很多种类的企鹅都出现在游戏之中。玩家在控制其中一只的时候，可以与其它企鹅进行对战。通过按键进行操作，成功利用了DS的分屏特性，上屏幕显示战斗画面，下屏幕则是要正确进行的地图，尽享冲浪乐趣的同时又体验了一把竞技的乐趣。



←上屏幕是企鹅冲浪的画面，下屏幕是地图。

Pony Friends
小马伙伴

编号：1117

Eidos	ETC	1人
2007年6月1日	512Mbit	美版



这是之前为大家介绍过的《小马伙伴》的美国版本，可以与游戏中的小马驹成为朋友，支持NDS的触摸功能，通过本作，可以了解小马是怎样慢慢长大的，通过与它们嬉戏增进关系，不知不觉间就增加了与小马之间的友情。据说，马可以像小狗一样与人成为非常亲密、能相互心有感应的朋友，本作正是将这种非常人性的真实现象考虑到了游戏之中，在本作的马场中，相信你一定可以学到很多游戏之外的有趣东西。



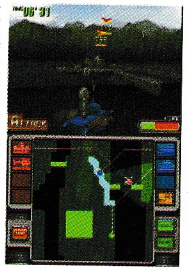
←通过下方的触摸屏控制小马驹。

Tank Beats
坦克大战
编号：1118

MileStone	ACT	1—4人
2007年6月1日	256Mbit	美版



这是一款操纵战车进行3D动作过关的射击游戏。根据NDS的特性，坦克的射击、战车的移动以及请求后方进行炮击支援等等都可以通过触摸笔操纵进行。游戏支持4人同时进行无限通信对战，游戏中登场的坦克、战车的总数超过了30种，对军事收藏迷来说也是一个值得振奋的消息。剧本模式的制作由著名的小说家富泳浩史参与撰写，日版的语音部分则请到了两位著名的声优进行配音，但美版声优方面的信息不明。



←操纵坦克可以对战舰进行炮击。

DSシリーズ Vol.14自动车教习所
汽车驾习所
编号：1119

D3	ETC	1人
2007年5月31日	64Mbit	日版



这就是一个掌上驾校。玩家可以在这里学到很多汽车的相关知识，从交规到路考，可谓应有尽有。虽然介绍的都是适合日本标准的驾驶技术，但是汽车硬件上的知识大体相同，所以想要学车的玩家，也可以参照这款DS的掌上驾校进行学习。本作的特点之一就是图文并茂，而且学习的非常系统，先进行常规知识的教规学习，然后实际上车在教练场上试开一番，以测定在教室上学的知识是否熟练。支持触摸笔进行操作。



←交规的习题考试采用三选一。

横山光辉三国志Vol.5卷出师表
横山光辉三国志第5卷出师表
编号：1120

AS Networks	SLG	1人
2007年6月1日	1024Mbit	日版



本作是著名漫画改编游戏《横山光辉三国志》的第五弹，可以在游戏中观看漫画，也可以选择进行策略模拟的回合制战斗。在观看漫画的模式中，可以调节漫画的播放速度，也可以调整台词的进行速度，将一部横山光辉的漫画真实展示在大家的面前。在策略战斗中采用的是真实时间制的回合制战斗，要根据敌人的行动而采取不同的策略行动。出师表讲述的是刘备死后诸葛亮征南蛮孟获、出关伐魏的一系列故事。



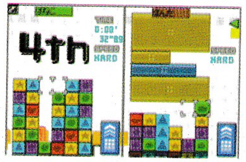
←下屏幕上的是曹操的爱将徐晃。

Planet Puzzle League
星际谜题联盟
编号：1129

任天堂	PUZ	1人
2007年6月6日	64Mbit	美版



前面为大家介绍过的方块碰的美版。这是一款类似于以前DS的《动物管理员》，和QQ游戏中的《对对碰》一样的小游戏。只要将一样颜色的方块横竖连续对在一起，就可以使其消失并得分。游戏中的小方块颜色分为四种，红色方块的中心有一颗大点，绿方块有一个小点，蓝色方块和紫色方块的点分别是2和3。也就是说，不仅可以从颜色上辨识，也可以从每个方块的数字上进行辨识，随着难度的升高，游戏的速度也会慢慢加快。



←只要将三个方块对上就可以得分。

Dragon Ball Z harukanaru Densetsu
龙珠Z遥远的悟空传说
编号：1132

NBGI	卡片冒险	1—4人
2007年6月7日	1024Mbit	美版



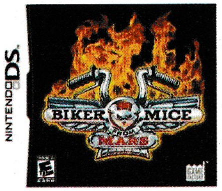
本作是《龙珠Z遥远悟空传说》的美版，鸟山鸣的著名漫画《七龙珠》可以说是一个会生金蛋的母鸡，因为根据这款漫画改编的游戏数不胜数。本作沿用了与FC版《七龙珠》相似的系统，使用纸牌系统进行战斗对决，由纸牌左上方的点数、中间的汉字和右下角的龙珠符号来决定战斗的胜负。剧情从短笛和悟空在地球共同应对卡卡罗特（孙悟空）的哥哥——拉蒂兹开始，那美克星、人造人等经典剧情都被收录其中。



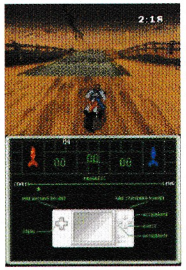
←那美克星的大长老，是不是有些怀念？

Biker Mice From Mars
火星鼠骑士
编号：1135

The Game Factory	SPG	1人
2007年2月9日	128Mbit	美版



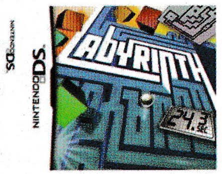
这是一款科幻题材的竞速游戏，游戏的最初会通过触摸屏教你如何进行游戏，十分人性化，而且每个按键都标有文字解说，十分清楚。游戏的故事剧情也很有意思，据说火星上居住着一群神秘的老鼠，虽然外表和地球的老鼠一样但是它们却拥有着和人一样的大小和形态。有一天，外星球的敌人在耗尽了自己的能源之后开始侵略火星，火星鼠们为了保卫家园而群起反抗……虽然故事的主角不是人类，但是游戏的设计却非常人性化。



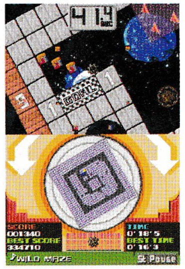
←手把手教你怎么玩，非常细致。

Labyrinth
迷宫
编号：1136

Digital	PUZ	1人
2007年6月11日	64Mbit	美版



这是一款益智型的小游戏，在推出了日版以后受到了各方好评，于是紧接着马上推出了美版。屏幕正中有一个小球，玩家需要改变小球周围的地形，让小球撞击道具得分，最后到达制定的地点，最后过关。通过下方的触摸屏可以控制小球所处周边的环境，可以让小球横竖左右来回自由行动，所以操纵起来十分的简单。本作唯一的不好是由于屏幕的不断旋转也许会造成玩家的晕眩恶心，敬请注意。希望大家能喜欢这部游戏。



←上屏幕随着触摸屏的转动一起旋转。

株トレーダー瞬
股票商人瞬
编号：1137

CAPCOM	AVG	1人
2007年6月7日	256Mbit	日版



这是继KONAMI《股票教习软件》发出之后的又一款学习炒股的NDS游戏。本游戏的人设怎么看怎么像继承了《逆转裁判》的人设，连著名的指认姿势都一模一样。玩家操纵初级炒股人瞬进入股市，开始的时候会有很多前辈高人来教你如何炒股的一些基本常识，然后就靠你自己在股市中摸爬滚打了。开始的时候给的钱不多，只能购买风险比较小的小股票，随着钱越滚越多，瞬的职位和资产也会增加。在本作中感受股票的魅力吧。



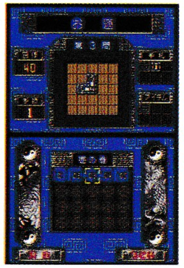
←这小妮子怎么看都不像是炒股的。

数阵タイセン
数阵对战
编号：1138

任天堂	PUZ	1人
2007年6月7日	128Mbit	日版



这是一款将数字放在方块上，和对手互相对战的益智类小游戏，先到达胜利条件的玩家获胜。可以按照"数列接合"、"同数接合"、"包围接合"三种方式进行游戏，"数列接合"，就是按照1-2-3-4或4-3-2-1的顺序将预备牌放在地图上，与目标牌串联在一起；"同数接合"是相同的数字可以互相放在一起；"包围接合"是四张牌上的路可以互相串通放在一起。这三种排列都可以得分，支持触摸笔操作，非常简单。



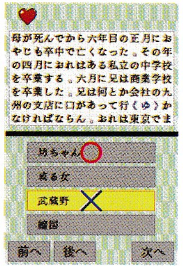
←图标上印有中国的八卦图，十分诡异。

速听すすめDS
速听练习DS
编号：1139

Interchannel Holon	ETC	1人
2007年6月12日	512Mbit	日版



这是一款学习日语的好软件，软件中将会放一段著名的文章，供玩家欣赏，之后会提出和这篇文章相关的几个问题，让大家给出正确答案。可以自由设置文章咏读的速度并调整声音的大小，既有简单、通俗易懂的文章，也有晦涩、速度奇快的文章，所以，不管是日语的初学者还是已经有经验的上级者，这款软件都一样适用。在问题回答完以后，会给出原文供大家参考比对，玩家可以根据自身的不足做出相应的调整。



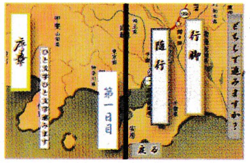
←根据所给的题目选择正确的答案。

えんぴつで奥の細道DS
铅笔字帖之深山小路
编号：1140

Success	ETC	1人
2007年5月31日	512Mbit	日版



这是一款练字软件，日本的文字很奇怪，因为平假名和片假名的笔画都十分普通，所以汉字就成为字体练习的主要对象。本软件是给出松尾芭蕉等名手的习作文之后，带大家亲身领略一下文中所涉及日本名胜，然后在触摸屏上进行一笔一划的练习。名家的字帖会在上屏幕中显示，把机器倒过来之后，在右侧的触摸屏上，可以一个一个的临摹字帖，只要是描过的字帖，字体的颜色都会变成深黑色，字帖的字体很大、很清楚。



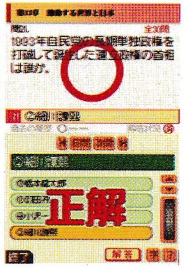
←将游戏机横放，左右显示画面。

详说日本史B综合トレーニング
详说日本史B综合训练
编号：1141

NBGI	ETC	1人
2007年6月12日	512Mbit	日版



这是一款历史学习类的软件，玩家可以在目录菜单中的教科书、4选1、测试、一问一答中选择学习的方式，教科书模式比较单调，就是以阅读文章的方式将通篇文章展现在大家面前；4选1和1问1答模式都是给出一个历史相关的问题后，玩家从所给选项中进行选择；测试模式则是对玩家的整体历史水平进行一个大概的评定。最后还有一个索引模式，可以对之前学习过的知识有一个系统的了解，所有学习过的知识都会在这里显示。



←如果让我选，我指定选桥本龙太郎。

Brain Buster Puzzle Pak
脑筋谜题大集合
编号：1142

agetec	PUZ	1人
2007年6月14日	64Mbit	美版



本作是一部合集型的小游戏，主要集中了slifherlink、sudoku、nurikabe、light on、Kakuro等5款很特别的趣味游戏。其中，大部分都是以数字为主，把数字按照一定的规则挪过来挪过去，达到游戏规定的要求后就算过关得分。游戏画面在触摸屏上进行，用触笔进行操作，简单方便；上屏幕则显示有规定的时间，要一边进行操作思考，一边注意所剩的时间进行游戏，本作的容量不大，很适合休闲娱乐。



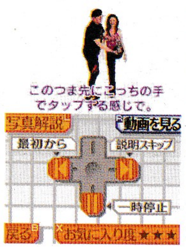
←上屏幕中是时间限制的倒计时。

デューク更家の健康ウォーキングナビ
健康步行指导
编号：1143

Dorasu	ETC	1人
2007年6月14日	1024Mbit	日版



这是一款普及健身运动的软件，根据著名健身名家杜克更家的建议开发制作而成，游戏中，杜克根据NDS的特点为大家进行了健身的改良，在上屏幕中有真人示范规定动作给大家看，下面的触摸屏则进行了各种按键的讲解，让大家进一步清楚软件的使用。在真人示范动作讲解之前，软件设计了入门级基础知识，大家可以根据自己的兴趣选择要了解的相关健身领域，学习其中的一些常识。示范动作由真人录制，清楚、逼真。



←每一个动作都有真人做示范给你看。

Fantastic 4: Rise of Silver Surfer
神奇四侠2——银影侠崛起
编号：1144

Take-Two Interactive	ACT	1人
2007年6月15日	512Mbit	美版



根据同名热播电影改编的游戏，游戏中，可以控制4个超人分别进行游戏，奇幻侠reed的胳膊很长，可以打到远处的敌人，隐身侠sue可以在空中飞，岩石侠ben力大无穷，各角色的控制感并不是特别的舒服，除了传统的横轴闯关模式，还可以进行纵版射击，最出彩的地方就是JessicaAlba的性感美图了，诱人的身材、美丽的脸，这也许就是促使玩家们将游戏进行下去的唯一原因了，加油！



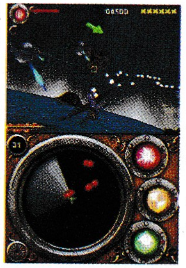
←美女JessicaAlba的美图就在下方的触摸屏上。

Time Ace
时空精英
编号：1149

Konami	STG	1-4人
2007年6月19日	512Mbit	美版



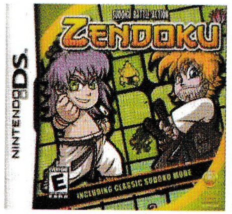
这是一款模拟飞行格斗的射击游戏，玩家可以驾驶各个时期的飞行器，遨游在时空隧道中，与敌人展开激烈的战斗。进入战斗画面时，上屏幕中是玩家驾驶的战斗机和身处的战场，触摸屏上是雷达和三种非常好用的特技，可以用触摸笔直接点击发动特技，雷达也非常清晰，坐标都一一清楚的标识在上面，非常明了。各时代的飞行器外形制作的也很有看头，如二战时期的各种战机、现代超音速战机都制作的非常精致。



←激烈的空战展现在玩家面前。

Zendoku
禅读
编号：1150

Zoonami	PUZ	1–2人
2007年6月13日	128Mbit	美版



这是一款拥有很多模式的益智类型游戏，主要面向的是欧美的玩家，以日本传统的东洋武士道精神为题材，这一点从登场的人物设计上就可以清楚的看出来。小游戏主要以数字和图标两种底色为基准，在游戏开始之前，有一段英文的解读说明，不了解本游戏的玩家可以从中明白游戏的玩法并补习一些相关的知识。另外，游戏还支持联机对战，可以和朋友共同享受对战的乐趣，当然这些都是掌握了具体的规则后的乐趣。



←下屏幕中是一些花花草草的棋子。

右脑回转 マッチ棒パズルDS
火柴棍谜题
编号：1153

Ertain	PUZ	1—2人
2007年6月14日	64Mbit	日版



这是一款利用火柴的不同摆放，锻炼益智的小游戏，首先，游戏的容量只有64M，非常实用。游戏的规则很简单，只要移动规定数目的火柴，完成指定的图形就可以过关，使用触笔在触摸屏上就可以进行操作，十分简单。游戏设有初、中、高三种难度可供大家选择，刚刚接触这款游戏的话可以选择初级难度。全部共有200个以上的谜题。竞速模式中，玩家可以凭借完成时间将结果发送到网上，通过手机确认码参加竞位排名。



←按照题目码放正确的话会出现正解字样。

おんたまおんぷ島へん
音符岛
编号：1156

Noise Factory	音乐节奏	1人
2007年6月4日	1024Mbit	日版



与《太鼓达人》一样的一款节奏打击类游戏，玩家使用触摸笔就可以在触摸屏上轻松操作，也可配合按键进行游戏。游戏的总体难度比《太鼓达人》要高很多，用触摸笔圈到正确的音符后，能量槽就可以延续，反之如果失败的话，能量槽就会慢慢减少，一旦能量耗尽，游戏就会结束。游戏分为故事模式和练习模式两种，不熟悉游戏的玩家可以先在练习模式中慢慢学习操作系统，遗憾的是不支持联机对战，只能单人游戏。



←Q版的人设会摆出各种有趣的造型。

いただきストリートDS
富有街DS
编号：1157

Square Enix	ETC	1—4人
2007年6月21日	512Mbit	日版



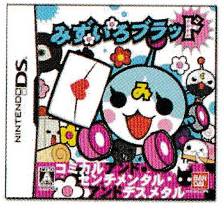
类似于中国大陆90年左右火爆大街小巷的一款纸牌游戏“强手棋”的作品。游戏中的主角全部出自马里奥和勇者斗恶龙，甚至可以看到史莱姆和碧奇公主，玩家扮演一位自己原创的角色，可以改变名字和头发的颜色、脸型等等。规则很简单，先掷色子，然后走格，走到地皮上以后可以将土地买下来，然后敌人再次落在自己的手上时就要交租子；可以在商店中购买各种道具；很简单，最后谁手头上的钱最多谁就算赢。



←左边的瓦里奥正在向马里奥说教。

みずいろブラッド
水色学园
编号：1154

NBGI	ACT	1—4人
2007年6月14日	256Mbit	日版



本作为一款幻想题材的动作解迷游戏，集合了很多解迷小游戏为一体，在本作中可以玩到文字填充、点击动作以及节奏鼓点类游戏（太鼓达人系），可谓一卡多用。故事主要讲述了幻想世界的水色学园中，一个名为水色的女性机器人为了捕捉单恋的对象“加藤君”而展开的一系列偷心作战。故事爆料迭出，很多地方让人忍俊不禁，由于采用了卡通风格的人设也起到了推波助澜的作用，并支持通信对战，最多可4人一起进行游戏。



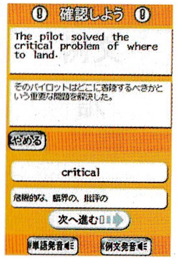
←看上屏幕中，俨然是太鼓达人嘛。

アルクの10分间英语マスター 中级
十分钟英语大师中级
编号：1155

Interchannel	ETC	1人
2007年3月8日	512Mbit	日版



之前介绍过的，著名的语言学习品牌アルク推出的一款英语学习软件的后续作——中级，本作的最大优势就在于NDS掌机的随时随地进行学习的功能，可以不受时间和场地的限制，等于是为自己找了一位免费的家教老师。本游戏中共收录了10000个以上的单词和3000条以上的句子，全部都是以在日本使用了35年以上的义务制学校的教材为基础而精心提炼出来的，是某著名英语学习软件的掌机复刻版，所以，它的质量不容置疑。



←不只有单词发音还有例句的发音。

ゼルダの传说　梦幻の砂时计
塞尔达传说幻影沙漏
编号：1158

任天堂	RPG	1—2人
2007年6月23日	512Mbit	日版



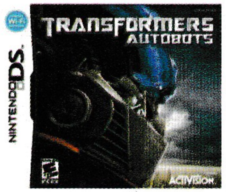
任天堂的超大作《塞尔达传说》系列的最新作，本作讲述了《塞尔达——风之杖》之后几个月后发生的故事，林克和海盗们为了探索新大陆而再次出海，不久就发现了一个遇难的船只，林克和好友被再次卷入了冒险……本作支持全程使用触笔进行操作，与以往的操作大不相同，除此之外画风、故事一如既往，游戏开始的时候放映的漫画很有意思，另外，游戏中的谜题也很动了一番脑筋，非常有意思，不愧是大作的水准。



←乘风破浪，塞尔达前进！

Transformers: Autobots
变形金刚博派
编号：1161

Activision	ACT	1—4人
2007年6月19日	512Mbit	美版



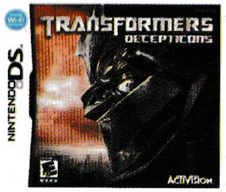
本作是由同名人气电影改编的游戏，《变形金刚》是很久以前的一部著名动画，由于电影真人版《变形金刚》的热播而再次引起变形金刚的热潮。玩家可以在游戏的不同版本中选择扮演博派汽车人或者是狂派霸天虎，保卫地球免遭伤害或者毁灭地球都掌握在自己的手中。本作是博派版本，游戏中会有很多有名动画版中的著名角色登场，例如：擎天柱、救护车、大黄蜂等，每个角色的技能和攻击方式都不尽相同。



←勇往直前的博派汽车人。

Transformers: Decepticons
变形金刚狂派　编号：1162

Activision	ACT	1–4人
2007年6月19日	512Mbit	美版



本作是由同名人气电影改编的游戏，《变形金刚》是很久以前的一部著名动画，由于电影真人版《变形金刚》的热播而再次引起变形金刚的热潮。玩家可以在游戏中选择扮演代表正义的博派汽车人或者是代表邪恶的狂派霸天虎，保卫地球免遭伤害或者毁灭地球都掌握在自己的手中。本作是狂派版本，游戏中会有很多有名的动画版著名角色登场，如：威震天、毁灭、红蜘蛛等，每个角色的技能和攻击方式都不尽相同。



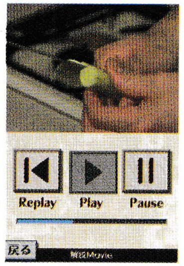
←残暴凶狠的狂派霸天虎。

DSお料理ナビまるごと帝国ホテル
帝国饭店最强料理　编号：1165

Koei	ETC	1人
2007年6月21日	512Mbit	日版



这是一款学习饭菜料理的烹饪软件，玩家只要一机在手就可以向帝国饭店的高级厨师讨教饭菜的终极料理方法了。游戏的开发制作参考了任天堂的料理游戏——《会说话的DS料理》，所以本作的系统更加完善。玩家可以在大目录中选择自己所要学习的菜名，然后就可以找师傅一步步开始具体的学习了。每道菜的制作流程及相关资料都相当详细，每道菜的资料中不仅有文字解说而且还有可以反复观看的视频可以参照。



←真实视频教你削萝卜的正确方法。

ハローキティのご当地コレクション恋のどきどきトラベル
Kitty猫的各地收藏集　编号：1166

Rocket Company	ETC	1人
2007年6月21日	128Mbit	日版



这是一款面向低年龄层的女性玩家发售的另类游戏。玩家控制可爱的Kitty猫往返于日本的各地进行旅行，途中可以观看到本地的名胜古迹以及人文景观。另外还可以通过占卜来测试今天一天的运气，玩家可以在日本各地进行拍照留念，并按自己喜欢的规格制作成可爱的相册。本作中穿插了很多有趣的小游戏可供大家在繁忙之中娱乐一把，如在一定时间内制作简单的料理等等，不过不能连线上网，只有单机游戏一个模式。



←上下屏幕都是可爱的Kitty猫。

パイレーツ・オブ・カリビアン ワールド・エンド
加勒比海盗3世界尽头　编号：1167

Disney	ACT	1–2人
2007年6月7日	512Mbit	日版



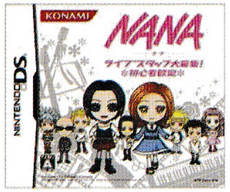
之前介绍过的同名游戏的日版。根据同名人气电影改编而成的动作ACT游戏。游戏中，在上屏幕中显示有战斗场面和各种人物，在触摸屏上可以进行特技的释放以及使用各种道具，由于本作是同名游戏的第三部，所以游戏中拥有大量的战斗场面，在激烈的战斗中可以配合触摸屏使用很多必杀技，按照屏幕上的提示输入相应的指令以后就可以放出强力一击等技能。本作支持通信对战，可以与朋友进行1对1的战斗乐趣。



←其中不乏有趣的小谜题。

NANA ライブスタッフ大募集!
NANA演唱会工作人员大募集　编号：1168

KONAMI	ETC	1人
2007年6月21日	256Mbit	日版



本作是根据著名人气动画《NANA》改编的游戏，著名歌手中岛美嘉曾扮演本作的真人电影版。游戏属于模拟育成类型，游戏开始的时候要先回答NANA提出的几个问题，根据不同的答案玩家扮演的人物能力也会不同；接着可以选择自己的脸型、头发、身体、衣服；起名以后就开始进入游戏了。主要可以培养技能和好感度两个方向，与游戏中的人物达到一定的好感度后，就可以得到此人的电话和邮箱地址，技能则可以在演唱会发挥作用。



←用一切方法提高与NANA的友好度。

BLACK CAT 黒猫の协奏曲
黑猫协奏曲　编号：1169

Compile Heart	AVG	1–2人
2007年5月1日	512Mbit	日版



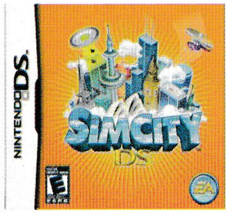
本作是根据2005年人气动画《黑猫》改编而成的解迷游戏，游戏中设置了三个模式，分别是剧情模式、赏金猎人模式和育成模式，剧情模式讲述的是"星之使徒"要再次征服地球、举行世界革命，秘密结社为了要将其毁灭，派出了一号杀手和十一号杀手进行挑战的故事……如果没看过动画和漫画的玩家，也不用完全拘泥于故事模式，在育成模式中，为LOLI控准备了大量的可爱服饰，可以DIY一个自己喜欢的LOLI公主。



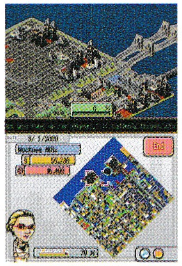
←游戏怎么样姑且不说，人设还是很不错的。

Sim City DS
模拟城市DS　编号：1170

EA	经营模拟	1人
2007年1月19日	128Mbit	美版



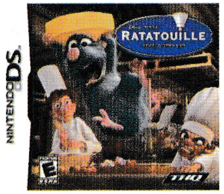
本作是著名游戏《模拟城市》在DS上的移植作，玩家扮演城市的主人，根据手里的资金可以在任意一个地方建设安置喜欢的设施。不过根据DS的游戏特性，本作加入了很多PC版所没有的特殊功能，例如触摸屏辅助系统、迷你游戏导入系统以及助手系统等等。游戏开始的时候可以从五名助手中选择一个自己喜欢的开始游戏，触摸屏上显示有城市的地图和可以利用的资金，上屏幕中则是放大后各种相关资料的具体细节。



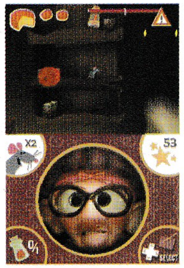
←可以在模仿在纽约大桥的桥头建造小镇。

Ratatouille
料理鼠王　编号：1171

THQ	ACT	1–4人
2007年6月27日	256Mbit	美版



迪士尼公司于07年6月上映的人气动画大片《料理鼠王》，被改编而成的DS游戏于电影发售前提前上市。游戏中，玩家扮演一位见习厨师，以助手的身份接受挑战，目标是取得其他厨师的认同。游戏主要由两个模式组成，冒险模式是以动作要素为主，进行各种食材的收集，其中有大量的精彩动作场面；而烹饪模式则是充满育成模拟要素的类型，目的是做出好吃可口的饭菜。精彩的游戏可以让你再次回味动画带来的乐趣。



←通过下方的触摸屏可以仔细看。

详说世界史B 综合トレーニング
详说世界史B综合训练

编号：1172

NBGI	ETC	1人
2007年6月7日	512Mbit	日版



之前介绍过一款学习日本史的软件，本作是它的姐妹篇，是学习世界史的一部软件。玩家可以在目录菜单中的教科书、4选1、测试、一问一答中选择学习的方式，教科书模式比较单调，就是以阅读文章的方式将通篇文章展现在大家面前；4选1和1问1答模式都是给出一个历史相关的问题后，玩家从所给选项中进行选择；测试模式则是对玩家的整体历史水平有一个评定，最后在索引模式中，可以对之前学习过的知识有一个系统的了解。



←日本全国的地图，每个地方都可以一览无遗。

タッチ・デ・ウノー!DS
触摸！右脑开发DS

编号：1173

SEGA	PUZ	1人
2007年6月21日	512Mbit	日版



本作是一款开发玩家智力，以提高大脑使用水平的益智类小游戏。DS主机上之前也有过很多类似右脑开发主题的益智游戏，可见，右脑的使用是可以后天培养的。本作中准备了一些有趣的游戏，例如从两幅差不多的图画中选择两者的不同；给你很多图标并披露它们的功能，让你最后选择正确的答案；给你出一连串的选择题，最后从中选择你认为正确的答案等等，最后会得到一个右脑水平的评分，作为提高的基数标准。



←解说人说的是，"目标右脑王者！"

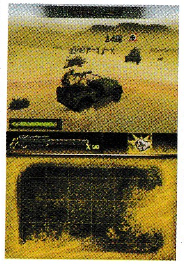
Brothers of Arms DS
兄弟连DS

编号：1174

Ubisoft	第一人称射击	1—4人
2007年6月21日	256Mbit	美版



本作是根据著名导演斯皮尔伯格的影片《兄弟连》改编而成的，玩家使用101空降师"兄弟连"中的一位士兵，游戏共分为16关，跨及三大战役、从北美集训到诺曼底登陆等战场都真实的再现。可以利用触摸屏进行武器的更换、瞄准、投掷手雷，在游戏中更可驾驶吉普车或坦克进行战斗。游戏支持联机对战，并可以与朋友一起共同面对敌人，也可以和好友互相PK，联机时可以从美、德中任意选取自己喜欢的角色扮演。



←纳粹的军旗在上屏幕清晰可见。

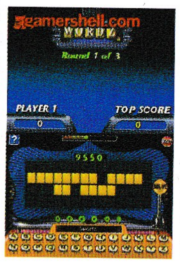
TouchMaster DS
触摸大师DS

编号：1175

Midway	ETC	1人
2007年6月27日	512Mbit	美版



这是一款益智类型小游戏的集合，其中主要收录了投篮、纸牌、方块、祖玛四种类型的游戏可供大家选择。游戏正如其题目，全部使用触笔操作，在进行游戏之前先会有一番游戏规则的讲解，接合上下屏幕会给出相应的人性化提示，所以语言方面完全不是问题，即使是中国的玩家也可以轻松掌握游戏规则。其中篮球运动员投篮这款小游戏非常有趣，触摸屏上有5个选手战列一排，他们会按照顺序依次投篮，煞是好看。

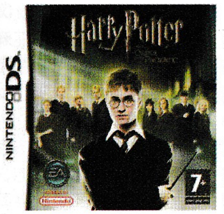


←本作都是由一些简单的小游戏组成。

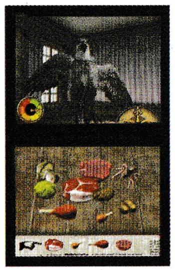
Harry Potter and the Order of the Phoenix
哈里波特与凤凰社

编号：1176

EA	ACT	1人
2007年6月25日	512Mbit	美版



本作是根据最新推出的电影《哈利波特与凤凰社》改编而成的，游戏中的故事与电影大体相同。游戏中有"神奇动物饲养课"和"黑魔法防御课"两种全新的游戏方式，用不同的食材喂养动物以让它们驯服，调制药剂主要可以用来学习新型魔法。可以使用触摸屏和按键两种操作方式，游戏主要讲述了哈利波特在魔法学院中学习的第五年时遇到的困难，在本作中，玩家可以扮演多位角色进行游戏，不喜欢主角的话可以使用别人。



←玩鹰的？其实不是，这是在魔法学习中。

シリーズVol.16 THE さがそう不思议なこんちゅうの森
不可思议的昆虫之森

编号：1178

D3	AVG	1人
2007年6月27日	256Mbit	日版



D3推出的廉价路线的DS游戏的第16弹，2800日元的价格只是普通DS游戏的一半，但是，游戏的质量却丝毫没有受到价格方面的影响。本作中，玩家扮演的是一个喜欢昆虫的小男孩，通过在地图上与各种各样的昆虫战斗，在把它们削弱力量后可以将它们捉住，格斗时像传统的对战格斗游戏一样，画面的敌我双方都有血槽，最后可以从昆虫图鉴中确认自己的收藏品情况，然后再具体制定下一步的行动计划。



←触摸屏上有很多可以选择的捕捉选项。

川のぬし钓
川钓高手

编号：1179

Marvelous	体育竞技	1—2人
2007年6月27日	512Mbit	日版



本作是著名游戏《川钓高手》的最新作，玩家控制一位戴帽子的小男孩，和他的妹妹一起在广阔的大地上展开垂钓，游戏中还登场了大量的妖怪伙伴，与前几作都有不同，各种妖怪不仅外表上形象极其可爱，而且对玩家在垂钓时遇到的困难会进行耐心的解答。他们的最终目的是寻找川之主的鳞片，在游戏中将钓到的鱼送给妖怪伙伴后，还可以帮助它们慢慢成长。另外，在本作中还设置了一些迷你游戏可以供大家解闷。



←四人列一排，站在湖边准备钓鱼。

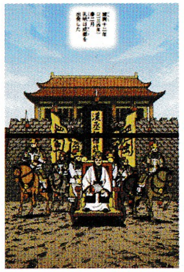
横山光辉三国志Vol.6卷孔明的遗言
横山光辉三国志第6卷孔明的遗言

编号：1180

AS Networks	SLG	1人
2007年6月28日	1024Mbit	日版



本作是著名漫画改编游戏《横山光辉三国志》的第六弹，可以在游戏中观看漫画，也可以选择进行策略模拟的回合制战斗。本作设计的十分人性，在观看漫画的模式中，可以调节漫画的播放速度，也可以调整台词的进行速度，将一部横山光辉的漫画真实展示在大家的面前。在策略战斗中采用的是真实时间制的回合制战斗，要根据敌人的行动而采取不同的策略进行行动。本作讲述的是诸葛亮伐魏之后发生的历史故事。



←孔明坐在椅子上，羽扇纶巾。

Hoshigami
星神
编号：1181

Aksys	战略模拟	1人
2007年6月29日	512Mbit	美版



这里为大家介绍的是之前介绍过的《星神》的美版。本作是2002年在PS上推出的《星神》的后续作，但是这次在DS上推出的新版本并没有完全移植原作，增加了新角色、加入了新剧本并加入了一定的新游戏要素，使DS的《星神》大有看头。对应按键和触摸屏两种操作方式，并支持上网联线，可以互相交换道具。本作中使用的是消耗一定的数值才能移动或攻击的系统，并加入了"精灵信仰"这一新要素，可以使用更多的新魔法。



←熟女型的人设，正合老美的口味。

ちゅウカ雀士てんぱ牌娘
中华雀士天和牌娘
编号：1183

jaleco	TBA	1人
2007年6月28日	512Mbit	日版



这是一款美女风格的麻将游戏，在麻将桌上打麻将，赢了的话就可以从美少女的身体上得到杀生石，当然少女们不会乖乖的将石头给你，你需要自己在触摸屏上用触笔搜索，当搜索的时候，可以在女孩子的身体上随意游走，可以说是本作最大的特点，以往的脱衣麻将只能看，再怎么提高画面的质量也不能与玩家产生互动，但是在本作中只要用触笔碰触她们的话，她们就会哼哼哈哈的呻吟起来，未成年者禁入！



←这画风有问题，简直是正太＋萝莉。

デイズ オブ−メモリーズ
回忆之日
编号：1184

SNK	恋爱育成	1人
2007年6月14日	128Mbit	日版



本作是著名格斗厂商SNK的另类作，由在日本引起轰动的同名手机游戏《回忆之日》改编而成，本作主要收录了《我与她的炙热夏天》、《TO最重要的你》、《江户时代恋爱篇》三部作品组成，游戏中登场的人物全部出自SNK制作的《侍魂》等格斗游戏，在《江户时代篇》中，更是以侍魂作为舞台的背景来进行游戏的。可以在游戏中与不知火舞、神乐千鹤、麻宫雅典娜等魅力角色进行亲密接触，体验她们的情感生活。



←邪恶之源之一的女仆装。

Nervous Brickdown
惊险碰撞球
编号：1185

Eidos	TAB	1人
2007年6月26日	128Mbit	美版



本作是面向欧美玩家开发的一款小型桌面游戏，总体内容与著名的游戏打砖块类似。游戏不同于传统的打砖块游戏，设定了幻想风格、宇宙风格、朴素风格等10种以上的背景主题，玩家可以根据自己的喜好在各种主题中进行选择更换。另外，游戏中设计了100种以上的关卡，够掌机前的各位折腾一番的了。各关关底出现的BOSS设计的也非常新颖独特，令人不禁眼前一亮，顿感清爽，可以利用触摸屏DIY自己的挡板形象。



←没想到碰碰球也可以这样玩。

家庭教　　ヒットマン REBORN骸
家庭教师REBORN−骸强袭
编号：1186

Takara-tomy	FTG（格斗对战）	1—4人
2007年6月28日	512Mbit	日版



根据天野明的同名人气漫画《家庭教师REBORN》改编的NDS游戏的第二弹，玩家可以控制9个角色中的1人进行游戏，某个角色打通以后还可以得到隐藏角色。角色的两大阵营分别是阿纲一派（山本、狱寺、了平、云雀等）和六道骸一派（柿本、城岛等），游戏类型是对战格斗，最多可以4人同一画面进行战斗，可以分组对战，除了普通的格斗技，还有利用DS特有的触摸屏，设计了触摸式必杀技，操作更加方便。



←废柴阿刚发动必杀的样子。

大人の女力检定
大人的女力鉴定
编号：1187

KONAMI	ETC	1人
2007年6月28日	512Mbit	日版



这是一部提高自身修养的知识型软件，由1993年出版《大人养成讲座》的石原壮一郎负责编修，属于大人系列软件的一款。在本作中，你将学到新时代女性的优雅、华丽、美丽的各种方法，以及在公司内部不为人知的情况下和社员进行谈恋爱、学习公司内部流行的社交辞令等等。在进行游戏的时候，一般所出的题目位于触摸屏的上部，玩家使用触摸笔在触摸屏上进行答题，只用触笔就可以完成全部选项，十分简单。



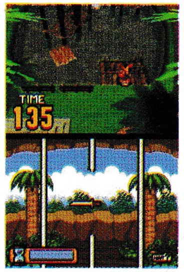
←茶水倒不好的话就会溅一身。

くりクリDS おたすけアイランド
玉兔追月DS互助岛
编号：1188

From Software	ACT	1—2人
2007年6月28日	256Mbit	日版



本作是曾经在PS2上推出过的《玉兔追月》的移植作，玩家在游戏中控制两只可爱的小兔子，在不同的场景中击败敌人并取得宝物。并不像传统的动作游戏那样拥有固定的横向或竖向界面，在游戏中会出现大量的益智型小游戏，两只兔子配合出现在小游戏中，通过触摸屏对它们下达不同的命令，满足胜利条件后即可过关。因为在家用机上推出的时候，并没有掌机上的双屏幕，所以这次DS版的游戏画面格外有趣。



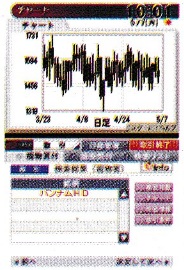
←这就是传说中的飞刀绝技。

若林史江のDS株レッスン
若林史江的DS股票讲座
编号：1189

NBGI	ETC	1人
2007年6月21日	512Mbit	日版



本作是一款模拟股票交易的学习软件，玩家可以在游戏中学到很多与股票相关的实用知识，由著名的日本股票评论家若林史江担任本作的监修。在教学模式中，玩家可以了解到股票的一些专门用语（当然都是日文的），其实这些知识对股票翻译人员更为有用，之后会对玩家目前掌握的知识进行检测，并根据玩家掌握知识的程度分级；在实战模式中会出现200家以上的上市公司，完全再现了股票交易所的真实情形。



←股票的波动像心跳一样起伏不定。

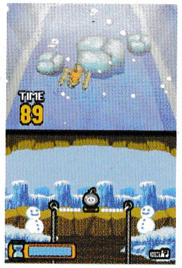
Cookie & Cream
玉兔追月DS互助岛

编号：1190

From Software	ACT	1–2人
2007年6月28日	256Mbit	美版



本作是曾经在PS2上推出过的《玉兔追月》的移植作，玩家在游戏中控制两只可爱的小兔子，在不同的场景中击败敌人并取得宝物。并不像传统的动作游戏那样拥有固定的横向或竖向界面，在游戏中会出现大量的益智型小游戏，两只兔子配合出现在小游戏中，通过触摸屏对它们下达不同的命令，满足胜利条件后即可过关。因为在家用机上推出的时候，并没有掌机上的双屏幕设置，所以这次DS版的游戏画面格外有趣。



←很快移植到美版的玉兔。

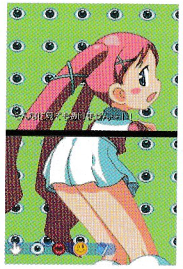
どきどき魔女神判
心跳魔女审判

编号：1191

SNK	ETC	1人
2007年7月5日	1024Mbit	日版



继发售了DS版《回忆之日》合集之后，著名的格斗游戏制作商SNK又马不停蹄的推出了另一部描写男女之间奇妙感情的游戏，心跳魔女审判。在本作中玩家将扮演一位好色的初中生，在与神签订了契约之后，初中生要与助手天使一起，找出所有隐藏在人间的神秘魔女，用触摸笔触摸你怀疑是魔女的姑娘后，如果的确是魔女，在姑娘的身体上会出现一个魔女的印记，当然所有的女孩都是LOLI型，玩家一定要准备手纸，切记切记。


←邪恶之源的另一种形态LOLI。

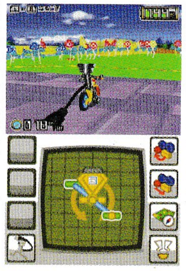
Dかせて！ちびロボ
绽放吧！小机器人！

编号：1192

任天堂	ETC	1人
2007年7月5日	512Mbit	日版



任天堂在炎热的夏天发售的一款另类作品。玩家在游戏中扮演一个身高只有10厘米的小机器人，任务是让花儿绽放出美丽的花瓣，除了众所周知的浇水之外，小机器人甚至要在花儿面前为它们跳舞演唱，才能让它们开放出美丽的花朵。除了故事模式，还有可以建成属于自己的公园的养花模式供大家选择。支持DS的触摸笔操作，习惯了激烈战斗和紧张时刻的玩家，可以在浇花机器人的世界里寻找到属于自己的一份宁静。


←机器人浇花，都是高科技。

トレアガースト
磁幽灵猎人

编号：1195

NBGI	RPG	1人
2007年7月5日	256Mbit	日版



这是一款比较独特的RPG游戏，在传统的LV升级系统的基础上又加入了一定的育成要素。本作的世界中存在着一种磁幽灵，也就是模样特殊的怪物，玩家在游戏中可以将磁幽灵捕捉，并喂给它们食物帮助它们成长，在适当的时候可以让自己的磁幽灵与伙伴的幽灵一起进行战斗，不同的磁幽灵有不同的特技和形态，全部共有140种以上，游戏中出现的食物和道具也多种多样，为完成全部的磁幽灵图鉴而努力战斗吧。


←虽说是RPG游戏，可是画面非常漂亮。

角ちゃん式筋トレナビ
角式锻炼肌肉指南

编号：1199

Dorasu	ETC	1人
2007年3月29日	1024Mbit	日版



这是一款教授健身知识的学习软件，由日本的著名格斗家角田信朗负责监制。通过动画和真人两种视觉模式用最直观的方法教习大家如何练出有型的肌肉。在锻炼模式中，可以输入自己的体重，比较每天体重的差异；在学习模式中则可以了解到肌肉的种类以及关于锻炼的一些基本知识。软件中除了可以学习锻炼自己的肌肉方法之外，还为大家设计了很多有意思的小游戏，如：掰手腕比赛等等，集学习娱乐为一身，值得一玩。



←可以选择不同的锻炼方式。

今日からDSカロリーナビ
卡路里指南 从今天开始

编号：1200

IE	ETC	1人
2007年6月4日	256Mbit	日版



本作是一款学习健康饮食的学习类软件，有些玩家错误的以为这只是为想要减肥的女性玩家所准备的，其实软件中讲到了很多不好的饮食习惯，食物的食用技巧以及如何健康的进行饮食生活等对所有人的饮食都有很大帮助的知识，软件中出现了大量的图片，图文并茂，每种食物的卡路里都清晰的标明出来，在进行一边系统的讲授之后，为了加强玩家对知识的掌握程度，会有一个多为选择题的测试，为自己的健康打出高分吧。



←每种动作都清楚的标识着卡路里的耗费量。

どこでもヨガ
随时随地做瑜伽

编号：1201

KONAMI	ETC	1人
2007年7月6日	1024Mbit	日版



一款学习瑜伽的软件，在这款软件当中不仅可以学到知识而且还能学到各种瑜伽的正确动作。据说瑜伽源于印度，有两种，一种是形体瑜伽，一种是心理瑜伽。细心的人会发现，瑜伽与少林有着某些相似之处，疾病不仅要在身体上防治，而且还要在心理上进行治疗，有时候，保持良好的心理状态也是身体健康的一个重要部分。在本作中，每个正确的动作都有专人来进行示范，并有具体的步骤讲解，非常值得一看。

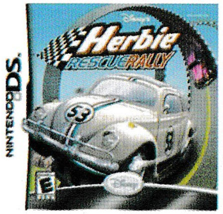


←一位老爷爷在示范瑜伽动作。

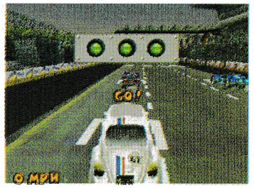
Disney's Herbie Rescue Rally
赫比救援拉力

编号：1203

Disney	竞速	1人
2007年3月15日	256Mbit	欧版



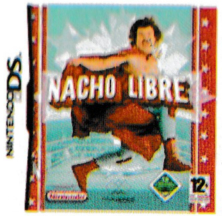
本作是根据迪士尼的同名动画电影改编而成的。玩家驾驶的是一款老式的甲壳虫汽车，在弯曲、Z型、直线等不同的赛道上与其它赛车进行追逐比赛，在触摸屏上有赛道的整体态势图，玩家在进行比赛的时候要随时对整体的赛道有所了解。本作与传统的赛车竞技游戏所不同，因为将卡通中的有趣、可爱要素和拉力赛的激烈、紧张要素很好的结合在一起。而且，在进行游戏的时候，还可以对电影进行一番回味。



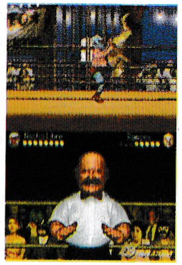
←上屏幕中的赛车画面。

Nacho Libre
疯狂的神父
编号：1205

Majesco	动作格斗	1-4人
2006年10月26日	512Mbit	欧版



这是2006年发售的同名美版游戏的欧版，玩家扮演的角色可以在角斗场上进行各种格斗动作，游戏的战斗系统以及游戏画面比较老套，不过，本作的故事情节设计的非常不错，很有意思。玩家扮演的主角自幼父母双亡，后来进入一家修道院，终于成为这里的神父，不过造化弄人，修道院因为资金问题即将倒闭，而被收养在这里的孤儿们也面临着再次流浪的危险，神父在危急时刻挺身而出，白天为大家做饭，晚上则进行摔角比赛赚钱。



←不只是角色，裁判的动作也很专业。

あなたもDSでクラシック　いてみませんか?
你不想尝试用DS欣赏古典音乐么？
编号：1207

SQUARE E	ETC	1人
2007年7月9日	1024Mbit	日版



这是一款可以聆听许多古典音乐的学习软件，其中收录了大量20世纪著名作曲家的作品，有莫扎特、贝多芬等。玩家在模式选择中可以选择欣赏乐曲，也可以在情报模式中对作曲家进行一番细致的研究，在作曲家情报的介绍页面上，有作曲家的照片和出生年月日以及生平、全系列的名曲等详细资料。玩家不但可以将所有的曲目一览，更可以在名作曲家的照片前，随着详细资料一起追忆那令人记忆犹新的美好时光。



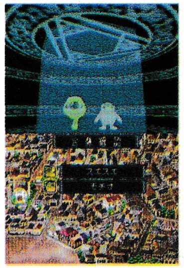
←一代天骄，作曲名家贝多芬。

モンスターファームDS
怪物农场DS
编号：1214

Tecmo	育成模拟	1人
2007年7月12日	512Mbit	日版



本作是怪物农场系列10周年的鼎立奉献之作，在DS上推出本作着实出人意外，因为游戏中怪物的造型全部采用3D视角，为制作增加了不少难度。本作可以读取GBA上的前一作的通关记录，并增加了两大系统：一是自由涂鸦绘制魔法阵；二是利用麦克风辨认咒文。新系统充分利用了NDS的写、听两大机能，在怪物农场原游戏的基础上为其添色不少。育成怪物后可以参加大会并可以合成其他怪物，享受育成怪物的乐趣。



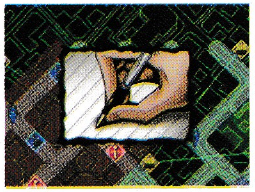
←将两种怪物合为一体。

デスノートを継ぐ者
死亡笔记L的继承者
编号：1216

KONAMI	AVG	1人
2007年7月12日	256Mbit	日版



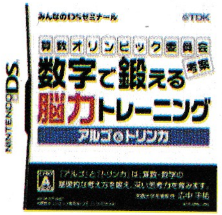
本作是死亡笔记游戏的第二部，讲述的是漫画《死亡笔记》中L死后的故事，集成了L遗志的N会与夜神月之间碰出怎样的火花呢？在本作中，没有看过漫画的玩家可以通过本作的图片以及剧本对白重新对《死亡笔记》进行一番品味，在游戏中可以根据剧情做出自己的选择，并随着游戏的进行对进程采取一些主观的改变，可以亲自体验一次改变别人命运的乐趣，游戏中的旁白十分多，可谓一大憾事。



←在笔记上写下某人的名字。

数字で鍛える脳力トレーニング ボ
数字的脑力训练
编号：1208

TDK	ETC	1人
2007年7月9日	64Mbit	日版



这是一款教育学习的软件，所选题目全部出自数学奥林匹克竞赛的标准试题，由日本奥林匹克委员会进行全部筛选后，所参数学题目才能入选。游戏中有很多益智的方式，玩家可以从众多的游戏模式中进行选择，配合NDS的多人娱乐方式，与同伴进行交流互动，另外，虽说是奥林匹克的数字训练试题，但是也可以进行难度的选择，玩家如果基础不高的话，大可以选择简单的模式，从最基础的试题开始学习，非常实用。



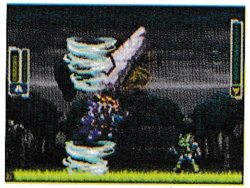
←在数字中体会无穷的乐趣。

ロックマンゼクスアドベント
洛克人ZX Advent
编号：1211

Capcom	ACT	1人
2007年7月11日	512Mbit	日版



在NDS掌机上推出的洛克人的最新作，值此洛克人发售20周年之际，为所有喜欢洛克人的玩家献上了一份丰富的厚礼，从此可以随时随地享受洛克人带来的乐趣了。本作的舞台设定是《EX》之后的科学技术力量发达的未来世界，这时，人类已经结束了与他们所创造的机械生命体之间的战争，并携手一起建设和平美好的社会，但是世界各地出现了很多野生生命体，于是玩家必须再次扮演拯救世界的角色而登场。



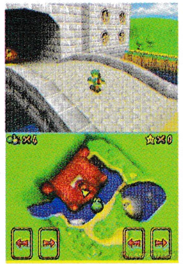
←集成了洛克人系列的一贯要素。

スーパーマリオ64
超级马里奥64
编号：1217

任天堂	ACT	1-4人
2007年7月14日	128Mbit	日版



本作是在N64的《超级马里奥》的基础上制作而成的，所不同的是，本作中的主角大大增加，玩家可以从马里奥、路易吉、瓦里奥、耀西等4人中进行选择并开始游戏，除了游戏的人物大大增加以外，游戏中的内容相比前一作而言也大大增加，不但单人模式中的关卡内容丰富多彩，而且只要拥有一盘游戏卡就可以很多人同时享受共同游戏带来的游戏，最多可以支持人同时进行游戏，另外，全3D的画面颇为震撼。



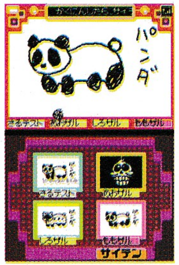
←全3D的游戏画面，全新震撼登场。

アルキメDS
搞笑特训班DS
编号：1222

Skip	ETC	1人
2007年7月19日	64Mbit	日版



本作是一款集合了很多日本特有的娱乐素材的搞笑软件，玩家可以在游戏中体味到不同寻常的异国风光的游戏乐趣，也许大家根本不能从中感觉到丝毫搞笑的成分，但是这确确实实凝聚了日本本土的最有意思的各种点子。例如其中的一个涂鸦模式，玩家先用触摸笔勾画一个熊猫，然后电脑会给出四个选项，让你判断你的作品中最像此物的是哪种动物，可以在触摸屏上进行选择，另外，其他的游戏也非常有趣，可谓是乐趣多多。



←可以画一个大熊猫，有趣吧？

探偵神宮三四郎DS
侦探神宫三四郎DS
编号：1223

Workjam	ETC	1人
2007年7月19日	512Mbit	日版



著名的侦探解密游戏的后续作，玩家可以在冒险世界中再次体味AVG游戏的魅力之处了。本次冒险的舞台转移到了日本的新宿，全部剧本一共超过12个以上，并收录了手机上颇有人气的若干成功系统要素，以及180万字的超强大剧本。在日本国内十分有名的手机版《名侦探神宫三四郎》的《谜之剧本》也收录其中。除了进行游戏以外，还可以在进行游戏的时候收集壁纸，空闲时进行观赏。侦探游戏可以锻炼人的分析能力。



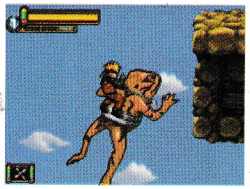
←在触摸屏上有很多分支可以选择。

NARUTO疾风传
火影忍者疾风传决战镜
编号：1226

TAKARA TOMY	ACT	1人
2007年7月19日	512Mbit	日版



《火影忍者》游戏是一部从GBA时代就开始改编的成功游戏，从第一部起就作为ACT动作游戏而登上游戏机的屏幕，在漫画版的第二部面世以后，火影忍者的游戏制作方也随即宣布进行跟进，于是《火影忍者》DS版就这样新鲜出炉了。在游戏中，周围的景色颜色鲜艳夺目，不仅如此，每个小故事中的打斗也不乏精彩之处。第二部漫画中的性格人物成为本作最大的卖点，受到玩家的广泛好评。可以与漫画中喜爱的人物并肩战斗。



←忍术之一 骑大青蛙飞檐走壁。

太鼓の达人DS
太鼓达人DS
编号：1235

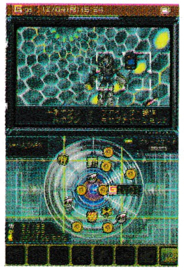
Namco	音乐节奏	1—4人
2007年7月26日	256Mbit	日版

トレアガースト
磁悬浮猎人深蓝
编号：1234

NBGI	RPG	1人
2007年7月24日	256Mbit	日版



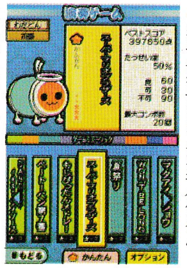
这是之前介绍过的《磁悬浮猎人》的另一版本《深蓝》，在传统的LV升级系统的基础上又加入了一定的育成要素。本作的世界中存在着一种磁幽灵，也就是模样特殊的怪物，玩家在游戏中可以将磁幽灵捕捉，并喂给它们食物帮助它们成长，在适当的时候可以让自己的磁幽灵与伙伴的幽灵一起进行战斗，不同的磁幽灵有不同的特技和形态，全部的磁幽灵的数量共有140种以上，游戏中出现的食物和道具也多种多样。



←下屏幕中的组合多种多样。



太鼓达人系列与应援团一样属于音乐节奏系列的娱乐游戏，是NBGI的当家游戏之一，玩家使用的太鼓是日本的传统民族乐器“和太鼓”的衍生型。游戏配合许多有趣可爱的人物造型同时发售，在2000年以来移植到各种家用机及掌机上，并被广为流传。游戏中收录的音乐的种类各种各样，既有古典风格的民谣、童谣，也有现代风格的流行歌曲，可谓老少皆宜。最引人瞩目的就是那些让人热血沸腾的游戏歌曲了，震撼。



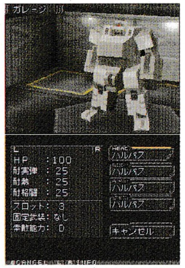
←选择各种歌曲为太鼓达人伴奏。

SIMPLEシリーズ18装甲机兵
廉价系列第18弹装甲机兵
编号：1239

D3	ACT	1—4人
2007年7月26日	128Mbit	日版



这是D3推出的廉价2800日元的第18部作品，玩家可以在这款游戏中以低廉的价格玩到物超所值的游戏。本作是以机器人为主角的横板卷轴式动作闯关游戏，在上屏幕中可以进行各种战术动作，在下屏幕中则可以做武器切换、换装道具、显示外围地图等设置。游戏中的人物也各种各样，要解决的任务除了歼灭敌人以外还有破坏敌方的制定设施、在一定时间之内解除密码等等，此外本作还支持网上的联机作战功能。



←全立体的机器人，很好很强大。

スバラシキこのせかい
美妙世界
编号：1240

Square enix	RPG	1—4人
2007年7月27日	1024Mbit	日版



本作是一款颇为另类的RPG类型的音乐游戏，由SQUARE的著名制作人野村哲也担任制作人，DS版游戏的游戏封面就是野村先生精心绘制的。游戏主要是以日本东京都的涉谷地区为背景进行制作的，玩家扮演各种各样的少女，以完成各种任务为目标，不过游戏的内容十分有创意，加入了很多音乐要素，游戏中的画面充满了另类的漫画色彩，当然这些都出自大师之手，主角可以用阅读人心的能力取得各种各样的情报。



←一款有趣的音乐游戏。

BOMBERMAN LAND
触摸炸弹人乐园
编号：1241

Hudson	ACT	1人
2007年7月27日	256Mbit	日版



本作是著名游戏《炸弹人》的系列作品，游戏中收录了大量颇为有趣的小游戏，有踩高跷大赛、滚圈大赛等等，利用NDS的触摸笔功能可以轻松掌握游戏的比赛方法。而且还特别加入了其它游戏中的许多成功要素，如使用迷你拼版将炸弹图形拼装到一起，以及选择迷宫中的路线，导引炸弹人前往正确的路径以获得最佳得分等等。传统的炸弹人以及平面游戏的界面为玩家带来了无限乐趣，希望这些另类的小游戏也会吸引你。



←有意思的踩高跷比赛。

はじめてのえいごトレーニング
听说写：基础英语练习
编号：1253

BEGO	ETC	1人
2007年6月28日	512Mbit	日版



本作是一款学习英语的学习用软件，面向低龄的少年儿童，因为年龄取向的限制，游戏中的模式及学习知识的方式比较直观，而且大多配置了漫画及插图。游戏本着培养孩子对英语的兴趣，慢慢找到他们对英语学习的亲和点为主题，培养孩子对英语的兴趣使其慢慢掌握一门外语的基础知识。所以，不管是之前基础多差的孩子也可以通过本作进行英语兴趣的培养，多种分多样的模式一定会使大家更喜欢学英语。



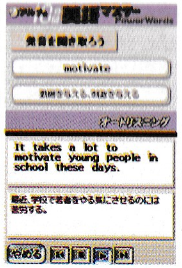
←将各种事件记录在笔记本上。

アルクの10分间英语マスター上级
十分钟英语大师上级　编号：1254

InterChannel	ETC	1人
2007年3月8日	512Mbit	日版



本作是以在日本使用超过35年的英语教材为基础而制作的英语学习软件“PowerWordsR”的NDS版，之前发售过本作的其它版本初级和中级，由日本著名的编辑公司监制，在上级软件中共收录了12000个英语单词和超过2000条例文，而且所有例文都有标准的发音演示，玩家可以使用NDS的触笔功能对每个不熟悉的单词进行回顾和书写。而且还可以将自己的发音与机器中的标准英语发音进行比对，制作的十分人性化。



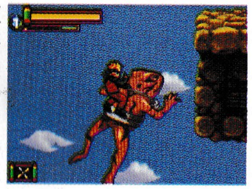
←句子全文的翻译简单精准。

アイドル雀士スーチーパイIII
美少女麻将3　编号：1256

JALECO	TAB	1人
2007年7月26日	256Mbit	日版



本作是著名的麻将游戏《美少女麻将》在掌机上的后续作品，玩家可以通过《美少女麻将3》再次体验大众游戏的乐趣之处。本作拥有园田健一操刀绘制的魅力人物，并且，豪华声优阵容可以让传说中的美少女们完全复活！基本的游戏系统虽然是麻将，但是十分丰富的动画情节在游戏中也是重量级的要素之一。并且，游戏中还有“代打”设定的设置，不会玩麻将的玩家也可以轻松看到自己喜欢的东西。


←麻将的魅力是无穷的。

甲虫王者ムシキング
甲虫王者超级收藏　编号：1258

SEGA	ETC	1人
2007年7月19日	1024Mbit	日版



本作与之后发布的《恐龙王者七碎片》同为SEGA公司制作的王者三部曲之一，面向低年龄层的玩家制作。作为《甲虫王者》系列五周年的纪念作品，本作中包含了一个专门对应NDS的“读卡器”，玩家可以将甲虫的卡片使用这个装置进行读取，以此进行战斗，一定会让大家惊喜。本作中还新加入了一个“大冒险”模式，玩家可以在这里通过不断的冒险，夺取甲虫王者的桂冠。战斗系统使用了石头、剪子、布，很有意思。


←石头、剪子、布决胜负。

西游记 金角银角の阴谋
西游记——金角银角的阴谋　编号：1260

D3	ACT	1人
2007年7月21日	128Mbit	日版



本作是日本版西游记的改编之作，在被拍成连续剧和电影的同时，也登上了DS的主机。本作的剧情很有意思，故事大概讲述的是：去往天竺取经的三藏一行人的面前，曾经被悟空他们打倒的牛魔王一族为了报同伴的仇，在世界各地聚集！牛魔王捉走了三冈，用妖术建筑了巨大的八个魔方阵“牛魔王阵”，向悟空他们送去了挑战状！“想要回三藏的话，就通过魔方阵吧！”但是，在背后的黑暗身影又是什么呢？



←颇为另类的悟空造型。

New Zealand Story DS
新西兰物语DS　编号：1263

Taito	ACT	1人
2007年5月1日	128Mbit	日版



《新西兰物语》是一款上世纪80年代风靡一时的街机游戏，是一款以新西兰岛为舞台的游戏，讲述了一只鹬鸵鸟（也叫“几维”，新西兰产的一种无翅不能飞行的鸟）冒险故事的动作游戏。NDS版《新西兰物语DS》是原作的移植作品，全部由20个关卡构成，游戏中除了主要的故事模式之外，还有可供4人联机游戏的对战模式。利用NDS的新机能，本作还增加了新动作、攻击、武器、防具、交通工具等新的要素。



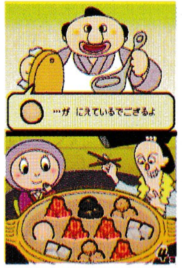
←在湖面上享受钓鱼的乐趣。

ぜんまいざむらい
发条武士　编号：1266

Genki	ACT	1—4人
2007年8月1日	256Mbit	日版



根据日本儿童中流行的发条武士改编而成的掌机游戏。本作以不可思议的城镇“机关大江关”为舞台，描述只要不断作好事的话就可以让头上的发条不断转动延长生命的主角与伙伴的忍者豆丸等可爱角色共同冒险的人气故事。另外在游戏中，还将会加入之前曾在动画里登场，例如从很多小狗中找出爱犬的等等十种以上的迷你小游戏，而且其中一部分还会是可以让玩家透过联机功能一起进行的最多四人联机对战游戏！



←大锅烩，里面好吃的可不少。

旺文社国语DS
旺文社国语DS　编号：1267

IEK	ETC	1人
2007年8月1日	128Mbit	日版



本作是旺文社学习软件系列之一。作为一款“学习软件”，游戏收录了旺文社出版的《初中入学考试》系列内容，玩家不仅仅可以学习汉字的读写，字词的“意义”“用法”，还能通过猜谜游戏在快乐中学习国语。游戏使用触控笔操作，玩家可以通过触摸屏进行读写，而收录的词典功能，更能让有需要的人随时随地方便快捷的检索出自己需要的国语内容。越来越多的学习软件也使NDS从游戏机变成了学习机。



←每一个汉字的技巧都给与展现。

旺文社地理DS
旺文社地理DS　编号：1268

IEK	ETC	1人
2007年8月1日	128Mbit	日版



本作是旺文社学习软件系列之一。玩家可以通过本作学到很多日本相关的地理知识，NDS上的学习方式绝无半点腻烦之处，让人在娱乐之中就对知识进行了掌握。与在下屏幕中出现的选择题相对应，上屏幕中会出现该题涉及的具体地形并在地图上给与相应体现。为了对所学的知识进行巩固复习，还会出现很多对以前学过的知识的复习题，凡是之前的知识都会出现，所以，只要是拥有这款软件就可以事半功倍的学习日本地理了。



←选出全日本最大的河。

スライドアドベンチャーマグキッド
滑动大冒险
编号：1271

任天堂	ACT	1人
2007年8月2日	256Mbit	日版



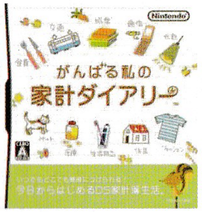
本作是一部风格独特的动作游戏，话说任天堂的脑筋真是古灵精怪，什么样的小游戏都能作的很有趣。只要装上游戏附赠的感应装置，你的DS就摇身一变，具有了移动感应功能，不过没有也不用担心。游戏中主要是用这种奇特的操控方式控制像蜈蚣的主角完成一个又一个任务。游戏的主人公是叫“玛格吉特”的奇怪生物，它拥有将与自己身体撞击过的物体相连接的能力。玩家需要控制“玛格吉特”解决发生在家中的各种事件。



←机器人大作战现在开始。

がんばる私の家计ダイアリー
加油！我的家计日记
编号：1279

任天堂	ETC	1人
2007年7月12日	128Mbit	日版



本作是一款账本式的帮助软件，玩家可以通过本软件学习勤俭节约，养成好习惯，为以后过日子打下坚实的基础。总之它是款非常简单快捷的家计软件。对于那些感觉“做家计簿很难的样子”、“该怎么记才好，完全不知道”的人也可以轻松的管理家庭支出了。而且还搭载了可以自由设定房屋贷款的还贷方法以及能够模拟看似复杂的还贷计划的”租借模拟”等方便的机能。对于平时就做家计簿的人来说应该很有帮助。



←将一周的各项收支记载在账本上。

ドンキーコングジャングルクライマー
大金刚丛林攀爬者
编号：1288

任天堂	ACT	1人
2007年8月9日	512Mbit	日版



作为在GBA时代以新奇的独特玩法获得好评的《大金刚——摇摆之王》的续作。在本作中，为了夺回被抢走的水晶香蕉，大金刚和迪迪开始了在丛林中的冒险。本作中新出现的外星游客——香蕉星人。此外，游戏内容也丰富了许多，玩家使用L、R键在攀爬点进行攀登，在抓住攀爬点之后放开L、R键就可以进行攀爬了，本作几乎没有用到DS的触摸功能，原始的按键功能却更让人倍感乐趣无穷。游戏的后半段难度增加。



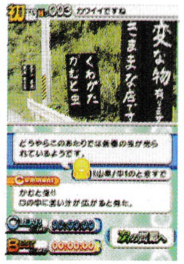
←在星空中摘取各种大香蕉。

イラロジVOW
插画逻辑
编号：1299

From Software	ETC	1—4人
2007年8月2日	256Mbit	日版



这是一款以锻炼玩家脑筋为主的益智类型的游戏软件。本作全部包含了总计300个的纵横填字谜题，并设计了初级、中级、高级等不同难度的模式供玩家选择。在游戏中会出现很多与图画有关的谜题，让玩家来进行破解，但并不是所有的谜题都只能一个人来进行挑战，有些特殊的剧本，必须依靠两个以上的玩家才能通过，而且可以进行最多四人之间进行的通信对战，对插画有兴趣的玩家大可尝试一下这个游戏。



←在下屏幕中进行选择、判断。

必杀カンフ—汉字ドラゴンDS
必杀功夫汉字龙
编号：1281

Success	ETC	1人
2007年6月7日	256Mbit	日版



本作与其它的学习软件不同，是一款将汉字知识融入游戏关卡的动作游戏。游戏模仿功夫电影的方式，描写主人公“波”的战斗故事。游戏将通过解答汉字问题的方式来进行，收录写入汉字的“读法”以及根据平假名写成汉字等问题，还有“部首”、“成语”、“同义词”、“反义词”等问题。当玩家正确而且快速的解答问题后，主人公就会进行攻击。游戏中设计了很多不同的模式供玩家选择。初学者可以选择教学模式。



←汉字拳，中国武术的最新威力。

SDガンダムGジェネレーションクロスドライブ
SD高达G世纪：交叉火力
编号：1285

NBGI	SRPG	1人
2007年8月9日	1024Mbit	日版



作为汇聚历代《高达》作品的SLG游戏《SD高达G世纪》系列登陆NDS的第二部作品，《SD高达G世纪：交叉火力》收录了《SD高达G世纪》系列最高数量额度关卡数——120个，游戏也进化为全触控操作，更加便捷，本作在前一作的小队攻击系统的基础上将小队人员增加为4人，同时还将部分经典的小队组合升级为真正意义的“交叉火力”。大量精彩的剧本会出现在本作中，值得高达FAN去认真品味品位。



←阿姆罗与夏亚的精彩对决。

ソムリエDS
斟酒服务员DS
编号：1301

EA	ETC	1人
2007年7月19日	512Mbit	日版



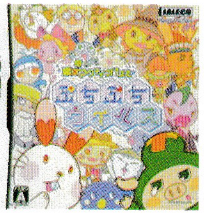
在《斟酒服务员DS》中，主要收录了种类丰富的洋酒的信息，作为一款酒类检索型游戏软件，《斟酒服务员DS》可以在各种不同的场合下使用，比如说当被邀请出席宴会的时候，或者是比较重大的纪念活动时，都可以用本款游戏软件来了解你想知道的洋酒的详细情况。总之，有了《斟酒服务员DS》这款游戏软件，你就可以轻松的在各种情况下应对一切关于洋酒类的任何难题。相当实用。



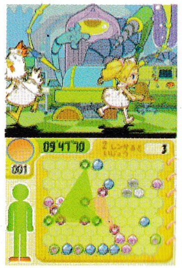
←眼花缭乱的各种洋酒。

ぷちぷちウイルス
布齐布齐病毒
编号：1303

Jaleco	ETC	1人
2007年05月24日	64Mbit	日版



有一个和地球很相似的青色星球，那个星球的人们过着和平的生活……。从什么时候开始一种新型的强力病毒“步奇步奇病毒”在世界中传播开来。布齐布齐病毒，通称步奇鲁斯拥有将人变成怪兽的能力。最早发现事件的严重性的是居住在小村庄的医生。凯比和护士哈尼比，还有优秀助手玖修进行了很多的研究终于完成了“抗步奇鲁斯DS”，凯比立刻开始治疗村中的居民。加油凯比！从步齐鲁斯手中拯救大家吧！



←可爱的小动物，轻松的小游戏。

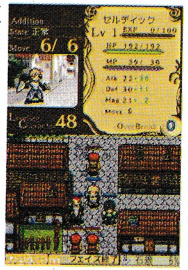
伪りの轮舞曲
虚伪的轮舞曲

编号：1304

Success	RPG	1人
2007年08月09日	512Mbit	日版



虚伪的轮舞曲》是SUCCESS公司新公布的一款S·RPG大作。游戏以幻想世界为背景，以国家间的权力斗争为主轴，玩家将扮演因为宫廷魔法师的背叛，被邻国侵占而假装失去性命的王太子，对同伴隐藏自己的身份踏上了王国复兴之路。除了庞大的故事之外，本作中还存在着名为“路线策略系统”的全新系统。“路线策略系统”是融合了角色的移动和攻击的特殊系统。用触笔描绘出角色的移动路线，就可以进行移动。



←幻想风格的战略模拟游戏大作。

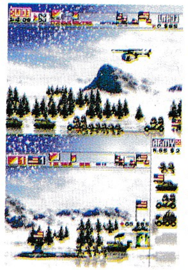
Glory Days 2
荣誉日2

编号：1308

Secret Stash Games	STG	1人
2007年08月06日	512Mbit	美版



《荣誉日2》是GBA版《荣誉日》的续作，玩家在游戏中可以控制不同的战斗单位分别执行各自的任务，因为本次登陆NDS平台，所以在游戏操作上也针对NDS的操作方式进行了调整，玩家通常只需要方向键和触控笔的组合就能够完成游戏中的全部操作。游戏在保留前作优点的同时，还加入了最多8人同时对战的功能。由于掌机上的功能越来越多，游戏的相关机能也越来越丰富，使玩家可以享受到更多的游戏乐趣。



←卡通版风格的射击类型游戏。

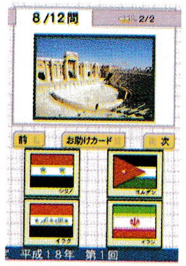
资格鉴定DS
资格鉴定DS

编号：1311

Sega	ETC	1人
2007年07月26日	512Mbit	日版



由SEGA公司推出的这款收录了54种资格认证考试的NDS软件《资格认证DS》，玩家可以通过这款游戏了解现实生活中许多无法涉及的不同职业的资格认证，从而从中学习到相关知识。游戏分为“资格模式”和“触摸模式”。“资格模式”中玩家将通过“专业知识”考试和“鉴定考试”学习和模拟资格认证的考试。“触摸模式”则是在通过考试后玩出现的小游戏，全部可以使用触控笔进行操作，十分方便。



←体验各种职业的不同特色。

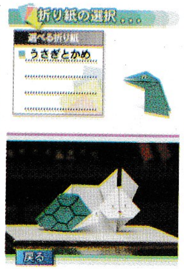
ソムリエDS
边看边折 DS折纸

编号：1319

TDK	ETC	1人
2007年08月19日	512Mbit	日版



正如游戏的名称所示，本作中可以学到各式各样的折纸方法。游戏中有真人演示的折纸动画。而玩家可以一边看着动画一边进行学习。同时折纸的动画的控制方法可以选择“声音控制”和“点击控制”。用声音进行操作的话，就可以一边看动画，一边实际演练了。折纸是一种既简单又有趣的娱乐项目，不管哪个国家的人，相信在他们小时候都会对这项有趣的娱乐项目感兴趣的。本作可以唤醒你很多童年的美好回忆。

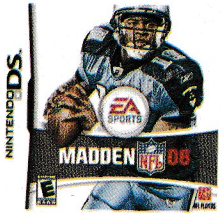


←在掌机上学习折纸。

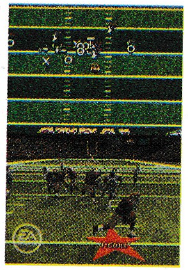
Madden NFL 08
劲爆美式橄榄球2008

编号：1309

EA	SPG	1人
2007年08月14日	256Mbit	美版



作为获得NFL唯一授权的游戏系列，《劲爆美式橄榄球08》在继承该系列前辈们优良传统的同时也强化了系统及声光表现，你也将获得前所未有的操作感，冲过前来阻挡的对手，快速达阵吧！美式橄榄球在北美一直是十分流行的运动项目，深受美国青少年们的喜爱，所以与橄榄球相关的游戏也越来越多的登上了掌机。本作中加入了大量经典的特写场面并加入了真实的运动员的相关资料。让玩家在游戏时对运动也会有一定了解。



←西方风格的球类游戏。

クイズ&タッチけんさく虫图鉴DS 虫をさがそう?しらべよう
虫图鉴DS

编号：1310

Spike	ETC	1人
2007年07月12日	512Mbit	日版



在这款的软件中，收录的昆虫数量合计共有886种，其中日本786种、海外100种。而且收录的图像全部都是用生态照片（昆虫还活着的时候所拍的照片），总计张数在1500张以上，其中甚至还包括幼虫与成虫、雌雄外型相异虫类等等。除此之外，本作还收录了关于昆虫的饲养方法、相关知识、用语辞典等内容，玩家除了虫的名称之外，还可以透过外型、颜色、大小等项目来检索昆虫类别，可说是一本非常完整的检索工具书。



←在NDS上收集各种各样的虫子。

まちのペット屋さんDS 200匹ワンちゃん大集合
镇上的宠物店DS：200只小狗大集合

编号：1321

e-frontier	ETC	1人
2007年08月19日	256Mbit	日版



游戏中，玩家将化身为一名宠物店的店长，透过养育小狗并将之卖出来赚取资金，藉此将自己的宠物店给不断扩大。而且随着玩家养育的小狗的评价愈高，之后所能卖出的价格也就愈贵。另外在游戏中，还将收录有47个犬种、200种类型以上的小狗登场，而且玩家还可以将宠物店的小狗登录在相册中欣赏并了解小狗的特征以及历史等信息，可说是非常方便。

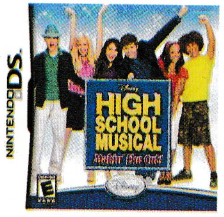


←随时随地与狗狗嬉戏。

High School Musical: Makin' the Cut
歌舞青春：剪片

编号：1323

Disney	音乐	1人
2007年08月17日	512Mbit	美版



本作是根据迪斯尼的电视剧集改编的音乐游戏。原作主要讲述了6个要好的大学生参加全美国内进行的歌手选拔赛的故事。改编成掌机游戏之后，在保留原作有趣之处的同时还加入了一些有趣的新要素。在游戏中，玩家可以使用触摸屏和触控笔来操作角色完成各种舞蹈和歌曲，原作中的角色也会在游戏中悉数登场，如果你觉得代入感不强，还可以自己创建角色。除此之外，游戏提供录像功能，并且包含了总计25首音乐曲目。



←激情四射的跳舞游戏。

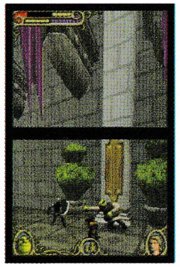
Shrek the Third
怪物史瑞克3

编号：1325

Activision	ACT	1人
2007年05月02日	256Mbit	美版



本作是具有很高人气的动画电影《怪物史莱克3》改编而成的！本作的舞台和电影中一样，是一个叫做“遥远王国”的地方。企图夺取王位的坏蛋王子占据了城市的街道。史莱克要一边救助被囚禁的朋友，一边击败那些坏人。在本作中玩家可以控制的有三个人：史莱克、长靴猫、亚瑟王子。三人有着各自固有的能力。在有些状况还必须同时利用三人的特技才可以解开谜题继续顺利前进。而且，游戏支持NDS的无线通讯机能。

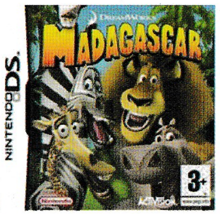


←人气动画明星参战NDS。

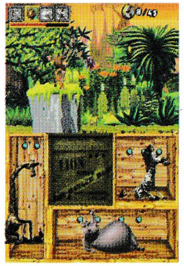
Madagascar
马达加斯加

编号：1327

Activision	ACT	1人
2007年08月23日	128Mbit	日版



该游戏是一款横版卷轴动作过关类游戏，根据同名动画电影改编而成。游戏讲述的是纽约中央动物园里的狮子Alex、斑马Marty、河马Gloria、长颈鹿Melman这四只可爱动物的传奇冒险经历，玩家将利用他们的技能克服重重危险障碍胜利通关，如狮子的猛抓、吼叫，斑马的回踢、轻爬，长劲鹿旋转脖子，扔掷椰子的等技巧，玩家选择不同的动物就可以习得相对应的技巧。游戏共有11个关卡，有繁华的大街及茂密的丛林。

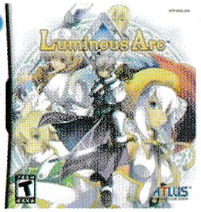


←讲述非洲动物冒险的故事。

ルミナスアーク
弧光之源

编号：1329

MMV-i	RPG	1人
2007年02月08日	1024Mbit	日版



本作的战斗部分是以斜视角进行，而冒险部分则是和同伴或村庄里的人通过谈话进行的SRPG游戏。战斗中的角色的行动的回数和顺序是由自己的速度来决定的。每个地图中都会出现必须完成的条件，只有顺利完成后才可以继续进行游戏。而且除了通常的游戏模式以外，还附加一个有趣的模式：使用Wi-Fi，就可以用自己培养的角色和同伴进行对战。本作的主要讲述的就是发生在【魔女】和【教团】之间的战争。

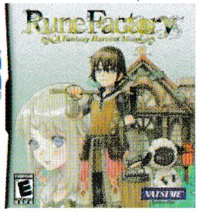


←系统简单、风格轻松的游戏。

ルーンファクトリー新牧场物语
符文工房：新牧场物语

编号：1330

MMV	SLG	1人
2006年08月24日	1024Mbit	日版



本作是《牧场物语》10周年纪念作品之一。游戏中除经营农场、饲养家畜还将与怪物战斗。战斗是以即时动作的形式来进行。可以使用魔法来战斗，还有装备合成等要素。主人公可以到各种神殿、迷宫中冒险，从中获得的素材可以用来制作道具以及家具。在使用魔法、剪羊毛等时候是通过触摸屏来实现的，播种、耕种也是如此。与传统意义上的正统牧场物语系列不同的众多新鲜要素一定会让玩家们有一种耳目一新的感觉。

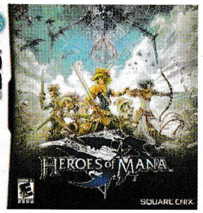


←体验新型牧场物语的乐趣。

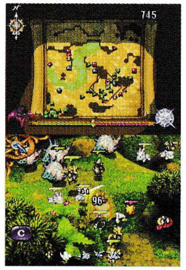
圣剑传说 ヒーローズ オブ マナ
圣剑传说 玛娜英雄

编号：1331

Square Enix	A・RPG	1人
2007年03月08日	1024Mbit	日版



《圣剑传说：玛娜英雄》是人气RPG游戏《圣剑传说》系列的最新作，NDS掌机的特殊操作方式使操作即时战略游戏成为可能。本作是以SFC上的《圣剑传说3》为背景，描写的是18年前的世界，以此为舞台，类型也是首次在系列使用“即时战略”型游戏。作为系列的传统精灵们也将会在本作中登场。本作在“精灵装备”中装备到精灵之后，精灵魔法不仅可以作为消费MP的魔法，还可以做为一种在战斗中的攻击方法。



←掌机版的经典续作游戏。

ファイナルファンタジ ?クリスタルクロニクルリングオブフェイト
最终幻想水晶编年史：命运之轮

编号：1336

Square Enix	A・RPG	1人
2007年08月23日	1024 Mbit	日版



2003年，Square Enix在NGC上推出了《最终幻想水晶编年史》，这款大作一经推出便受到玩家的好评，时隔三年之后该系列的全新之作《最终幻想水晶编年史：命运之轮》又将登陆NDS平台。《命运之轮》的开发阵营采用了NGC版的原班人马，因此同NGC版一样，《命运之轮》将会沿袭NGC版的一贯风格，梦幻色彩极浓的故事剧情、可爱的人物设计，此外NDS的功能也将最大程度的得到发挥，特别是再现NGC版中最令玩家津津乐道的四人同乐的操作模式。

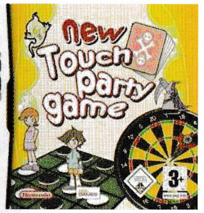


←DS上的联机神作降临。

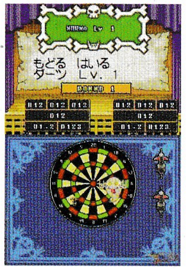
タッチゲームパーティ
触摸游戏派对

编号：1341

ASK	ETC	1人
2005年09月29日	128Mbit	日版



这是一款由7种不同类型游戏所组合而成的杂锦游戏集，游戏追求的就是一种“游戏的快乐”平时一个人可以和CPU对战来消遣时间，如果有条件，更可以在“VS模式”下，最多4人一起游戏。没有复杂的迷宫，繁琐的系统，枯燥的练级，有的，只是小游戏带来的不一般的乐趣。游戏中包含的七种游戏有“黑白棋”、“比速度”、“飞标”、“一张”、“抓鬼”、“找文字”、“神经衰弱”，玩法各不相同。



←趣味十足的休闲小游戏合集。

SIMPLE DSシリーズVol. 20 THE战舰
Simple DS系列 第20辑：THE 战舰

编号：1345

D3	STG	1人
2007年08月09日	128Mbit	日版



游戏中你可以使用机枪，主炮、鱼雷等等武器，击沉敌人。点击下画面就可以对武器进行切换。除此之外，还可以移动视角和确认雷达中的敌人。完成任务之后就可以增加军队资金，或者对战舰进行改装。开发主炮、高射炮、特殊装甲等等，开发新兵器强化战舰，将战局导向有利的局面吧。 在游戏中不仅仅是控制战斗，从战舰的航路选择到船体的修理都可以亲手去进行。也许，不同航路的选择将改变战局的势态！



←驾驶战舰将敌人全灭吧。

Ratatouille
料理鼠王
编号：1346

ACT	THQ	1人
2007年06月27日	256Mbit	美版



在汽车总动员在各大平台全面开花为公司带来丰厚收益后，国际著名游戏发行商THQ公司再度携手知名动画电影制作商Pixar发表电影改编游戏《料理鼠王(Ratatouille)》。本作完全根据原作电影改编，加入了大量电影中的情节。玩家将在这款游戏中扮演一只梦想成为“天下第一名厨”的可爱老鼠，并体验成长过程中的种种艰辛。NDS版除了支持多人单卡无线联机对战，还将利用麦克风和触控笔协助小老鼠闯关。



←讲述老鼠当名厨的故事。

昆虫ウォーズ
昆虫战争
编号：1347

Success	S・RPG	1人
2007年08月02日	256Mbit	美版



这是一款传统意义上的策略模拟游戏，不同的是与高达游戏很好的组合在一起，昆虫都被起了高达中的名字。在本作中，主人公化身为少年“ヤマト”，同从异世界来的甲虫“カブト”和纹白蝶“ホワイト”一起拯救他们所居住的“昆虫世界”的巨大危机的SRPG。从熟悉的昆虫到珍稀的昆虫都有登场。“ムシボ⊠グ”可以自由的装备“格斗”、“射击”、“炮击”三种装备，做成自己的“ムシボ⊠グ”，和坏昆虫作战吧！



←驾驶昆虫战机进行战斗。

まめゴマ ほのぼの日记
海豹宝宝
编号：1353

TDK	ETC	1人
2007年07月26日	256Mbit	日版



以SAN-X的人气宠物「海豹宝宝」为题材的这款育成SLG《海豹宝宝 温暖日记》（中文名暂称），本作为一款让玩家来培育养成只有手掌大小的可爱「海豹宝宝」的养成游戏，游戏中玩家将化身为小海豹的代养主人，每天辛勤照顾可爱的小海豹，直到一年的时间结束为止。另外在游戏中，除了单行本「我和海豹宝宝日记」里已经发表登场的16种海豹宝宝之外，还将会加上本作新增的6种小海豹登场，合计共有22种。



←与超可爱的小海豹嬉戏。

酒匠DS
酒匠DS
编号：1355

EA	ETC	1人
2007年08月23日	512Mbit	日版



由EA发行制作的酒类工具软件《酒匠DS》是由知名品酒师|田知佐监修的酒类信息工具。收录了国内外1000多种洋酒和香槟的情报。可以按名称、价格、产地等等条件简单的进行搜索。而且，收录可以学到酒的喝法，以及保存方法的相关知识的模式。有了这款软件，你再也不用为数也数不清的酒名而头痛了。轻松地成为酒类达人吧。当然，严格的说本作不能称为游戏。



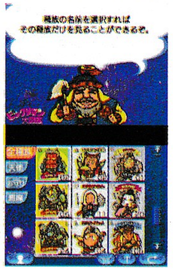
←交你专业的品酒之道。

ビックリマン大事典
仙魔大战大事典
编号：1356

From Software	ETC	1人
2007年08月23日	1024Mbit	日版



《仙魔大战大事典》作为一款网罗Lotte公司所发售，并曾改编成动画推出的《仙魔大战巧克力》食玩商品“恶魔vs天使贴纸”系列情报的资料型软件，同时也是正好今年迎来30周年纪念的《仙魔大战巧克力》的食玩纪念软件。在这款资料型软件中，收录了“仙魔大战”中“恶魔vs天使贴纸”合计2000张以上的贴纸图鉴，另外还收录了3000题以上以系列发售至今为止的游戏世界观为题目的“仙魔大战大检定”。



←扭蛋玩具游戏的资料大合集。

サモンナイトツインエイジ精灵たちの共鸣
召唤之夜：孪生时代 精灵们的共鸣
编号：1363

Banpresto	A・RPG	1人
2007年08月30日	1024 Mbit	日版



《召唤之夜：孪生时代　精灵的共鸣》中抛弃了前三部GBA作品采用的战斗模式，而采用了对应触笔的操控方式。官方也宣称，只用触控笔便可以完成游戏的全程操作。对于习惯了之前作品的玩家，这个改动是相当大胆的。游戏的男女主角都启用的声优配音，男主角的声优是入野自由，而女主角的声优是植田佳奈，想必对于不少动漫游通吃的玩家来说，又是一个福音吧。另外，游戏的剧情也十分有看头，令人感动。



←精美的人设，简单的系统。

ハヤテのごとくボクがロミオでロミオがボクで
旋风管家：我是罗密欧,罗密欧就是我
编号：1366

Konami	AVG	1人
2007年08月23日	512Mbit	日版



本作是由热门的漫画改编的作品。在游戏和《旋风管家》中登场的角色们一起，展开心跳的恋爱故事。原作中，关系不是很好的角色，在本作中只要选择正确的话，关系也能亲密起来。但是，如果认为这只是一款恋爱冒险游戏的话就大错特错了。这个游戏的类型是“管家冒险游戏”。玩家需要操纵主人公ハヤテ作为身为管家正确的判断。和心仪的女子展开充满青涩回忆的恋爱物语吧。游戏中增加了一些漫画中没有的新要素。



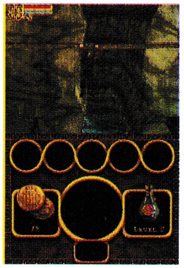
←同名漫画改编的热门游戏。

パイレーツ・オブ・カリビアンワールド・エンド
加勒比海盗：世界的尽头
编号：1367

Disney	ACT	1人
2007年06月07日	512Mbit	日版



迪斯尼公司的《加勒比海盗》系列动作电影总是能创造惊喜，当初恐怕没有多少人能够预料到一部根据主题公园游乐设施海盗船改编而来的电影能够取得今天的成就，而去年夏天《加勒比海盗：亡灵棺》的巨大票房成功则再次向世人证明了其价值所在。大众对海盗题材作品的喜爱不仅给了迪斯尼连续创造票房奇迹的良机，也为与之相关的游戏作品打开了市场。本作以电影原作为基础，加入了对应掌机方面的多种功能。



←在掌机上体验海盗的生活。

ワンピース ギアスピリット
海贼王：换档之魂

编号：1375

Bandai Namco Games	ACT	1人
2007年08月30日	512Mbit	日版



海贼王凭借着热血的剧情在日本和国内一直有着很高的人气。而如今海贼王终于要登陆DS平台了。由NBGI开发的这款游戏，继承了原作动画中很多感人情节的同时，还加入了大量有趣的要素。而游戏的类型则是最能体现海贼王那火热战斗的4人对战型。新的必杀技，充满个性的人物，这款游戏势必会带给我们最狂热的游戏感觉。游戏中可以使用的角色数超过20人，卡片数总计130枚，此外还可以支持1卡四人对战。

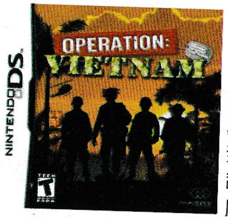


←经典动漫作品的移植版。

Operation: Vietnam
越南行动

编号：1376

Majesco	ACT	1人
2007年08月14日	256Mbit	美版



《越南行动》故事的开头，直升飞机因意外降落在深受战祸之苦的越南的密集丛林中。玩家需要找到失散的队员，避开敌人攻击并且援救被压迫的村民。本次《越南行动》隆重移植到掌机上，操作系统进行了很大的改动，全部为触笔操作，查看目录，看地图，以及选择队员。团队中有不同特性的军人组成，包括擅长长距离作战的狙击手，手雷兵，机枪手等等，同时敌人的类型也多种多样。并且各自具有优缺点。

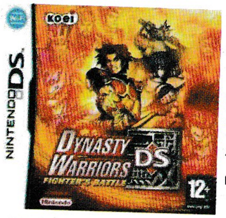


←操作特种兵完成危险任务。

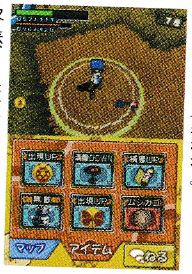
真・三国无双DS~ファイターズバトル~
真・三国无双DS：斗士之战

编号：1378

KOEI	ACT	1人
2007年03月29日	1024Mbit	日版



《真・三国无双DS：战士的战斗》是光荣公司人气动作游戏《真・三国无双》系列的首款NDS作品，玩家将在游戏中扮演“朱雀”、“青龙”、“玄武”三位原创武将进行游戏，游戏以先于敌军之前攻克敌本阵的竞争，以及通信对战系统等新要素实现新的“无双动作”为特征。游戏中想要压制敌军本阵，需要将战场上全部的敌军据点消灭，并打开敌军本阵的城门。另外，“武器库”及“食料库”都对游戏相当重要。



←眼花缭乱的各种洋酒。

ドラゴンボールZ—かなる悟空传说
龙珠Z：遥远的悟空传说

编号：1379

Bandai	卡片对战	1人
2007年03月21日	1024Mbit	美版



经典动画片《龙珠Z》以卡片RPG登陆NDS。本作要使用称为“能量卡”的卡片，进行地图上的移动和战斗来进行游戏。卡片设定了数值和种类，表示地图上的移动距离数和在战斗中的攻击值等。

如果使用DS的无线通讯，可以进行最大4人的对战。对战地图可以从地球，界王星，亚德拉特星3个中选择。

搜集模式能够阅览玩家游戏中所登场的“卡片”和“经典台词”等等。卡片有300种以上。

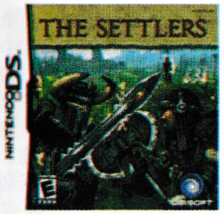


←经典动漫的掌机版。

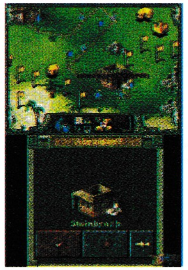
The Settlers
工人物语

编号：1383

Ubisoft	SLG	1人
2007年07月13日	512Mbit	美版



Blue Byte制作经典策略游戏《工人物语》自诞生13年以来，首次进军掌机平台。《工人物语》DS版的情节大致是，由于船的失事，你被困在了一个孤岛上，因此，你和你的船员们需要尽快建造住房、挖矿、预备食物，并且要建立军队抵御侵略者的入侵。《工人物语》DS版共有两个战役，罗马战役和世界战役。游戏中共有4个势力，分别是罗马人、维京人、亚洲人和努比亚人。NDS的上方屏幕会显示你的世界。



←欧美风格的战略模拟游戏。

ビズ能力DSシリ–ズ 魅力改革
职业能力DS系列：魅力改革

编号：1387

Kokuyo	ETC	1人
2007年06月28日	128Mbit	日版



《处事能力DS系列魅力改革》是《处事能力DS系列》的第一款作品，是一款面向学生、公司职员的通过锻炼情感智商EQ使个人魅力获得提高的游戏。游戏由“心理力诊断”、“魅力练习”和“魅力提升冒险”3个模式构成。“心理力诊断”是对玩家的行动特征的类别进行判断；“魅力练习”则是针对不同的谈话人进行训练的模式；“魅力提升冒险”是通过一些有趣的小故事来学习对各种场面的处理方法。



←锻炼处事能力，提高心理素质。

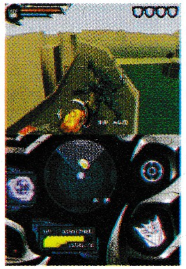
Transformers: Decepticons
变形金刚：狂派

编号：1389

Activision	ACT	1人
2007年06月19日	512Mbit	美版



本作是之前曾经为大家介绍过的变形金刚美版的狂派篇。玩家在游戏中既可以选择扮演正义的汽车人，也可以成为邪恶的霸天虎，保卫或毁灭地球都由玩家自己掌控。与原作一样，游戏中的所有角色都对应不同的攻击、移动动作和特殊技能，各自的变形手段和形态也不一样。要在战斗中做到无往不利，玩家就必须掌握每个角色的不同特点。另外，NDS平台的变形金刚分为两个版本，本作为代表邪恶一方的“狂派”版。

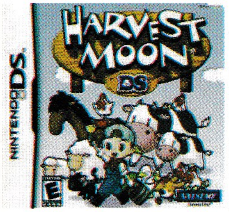


←控制狂派去毁灭世界吧。

牧场物语 コロボックルステ–ション
牧场物语：精灵驿站

编号：1395

Marvelous	SLG	1人
2005年03月17日	512Mbit	日版



《牧场物语》系列作品。本作的舞台是在《美好生活》中相同的“忘却谷”的100年后。在居民中将还会有以前人物的子孙。游戏的系统将采用GBA版《矿石镇的伙伴们》为基础，并利用NDS特有的双画面让游戏进行更加顺利。另外，本作使用NDS的触摸屏的功能来进行道具的移动和装备变更整理等，让这些动作变的更加直观。另外还用触摸屏来直接触摸到动物们。只要将GBA卡插到NDS上，就可以玩到新的追加事件。



←体验轻松舒适的牧场生活。

ポケモン不思议のダンジョン暗の探険队
口袋妖怪 不可思议迷宫 暗之探险队

编号：1399

Nintendo	RPG	1人
2007年09月13日	512Mbit	日版



《口袋妖怪 不可思议迷宫》系列是将《口袋妖怪》系列和《不可思议迷宫》系列的特点结合起来的游戏系列，玩家自身也会变成口袋妖怪到不可思议的世界中去探险，而具体变成什么妖怪，会根据玩家在游戏开始时对于问题的回答而定。随后玩家要收入其他“弟子”组成行会，接受其他人带来的寻宝及其他请求，随后进入迷宫探险。除此之外，本作相对于前作增加了很多《口袋妖怪钻石·珍珠》中的怪物及其他新要素。



←带着自己心爱的怪物去迷宫冒险吧。

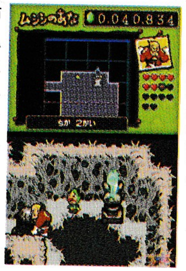
もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド
汀格尔的蔷薇色卢比乐园

编号：1404

Namco	RPG	1人
2006年09月02日	512Mbit	日版



游戏讲述了主角汀格尔在一次外出中遇到了卢比先生，他告诉汀格尔如果他收集完足够的卢比，他就能领导卢比大陆，游戏中随处都要用到卢比，也就是“钱”。从故事看出，本作品是把“钱”作为主题的RPG，既没有使命感又没有正义感，. 操纵与拥有勇气血脉（林克）无缘的35岁独身男人，以收集卢比获得幸福为目的。游戏类型虽然是RPG，不过却没有很难理解的世界观，作品充满了幽默和讽刺的风格。



←邪恶大叔的打拼故事。

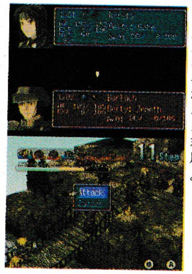
ホシガミ
星神

编号：1405

ASNetworks	S・RPG	1人
2007年05月24日	512Mbit	日版



本作为2002年在PS上发售推出的移植重制版本，游戏中除了保留PS版的特征之外，另外还加入NDS独特的双屏幕、触控笔操作、无线对应等要素，并将游戏内容大幅进化、角色设计全部翻新，让玩家能更加容易操作与进行游戏。在这款「Hoshigami」中，采用玩家必须消费「Cost」才能进行包括移动、攻击等各式各样动作的RAP（Ready Action Point）系统，玩家只要还有「Cost」，就可以不同反复动作。



←PS上经典游戏复刻版。

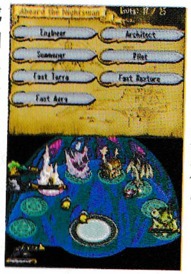
圣剑传说 ヒ-ロ-ズ オブ マナ-
圣剑传说：玛娜英雄

编号：1407

Square Enix	A・RPG	1人
2007年03月08日	1024Mbit	美版



《圣剑传说：玛娜英雄》是人气RPG游戏《圣剑传说》系列的最新作，NDS掌机的特殊操作方式使操作即时战略游戏成为可能。本作是以SFC上的《圣剑传说3》为背景描写18年前的世界为舞台，类型也是首次在系列使用“即时战略”型游戏。作为系列特点的传统精灵们也将会在本作中登场。本作在“精灵装备”中装备到精灵之后，精灵魔法不仅可以作为消费MP的魔法，还可以做为一种在战斗中使用的攻击方法。

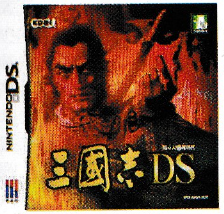


←超人气游戏的最新续作。

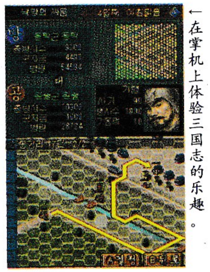
三国志DS
三国志DS

编号：1409

Koei	SLG	1人
2006年02月23日	512Mbit	日版



《三国志》是日本光荣公司著名历史战略游戏系列作品。本作基本的游戏系统沿袭《三国志3》。收集武将、处理内政、提高国力、击败他国，将全46座城市夺取到手中是该游戏的最大目的和乐趣。同《三国志3》比较的话，在图象质量提高的同时，该游戏应用了DS才有的无线通讯机能，能对其他的玩家发送武将信息。屏幕上方各种信息的表示与下方输入画面被分开，既让玩家能时刻注意到大局的变化也使得操作更加简便。



←在掌机上体验三国志的乐趣。

钢の炼金术士-デュアルシンパシ
钢之炼金术士：双重同情心

编号：1411

EMPIRE	A・RPG	1人
2005年07月21日	256Mbit	日版



该游戏是一款横向卷轴动作类游戏，根据日本同名漫画《钢之炼金术师》改编而成。在游戏中玩家可以进行攻击、防御等动作，还可以发动角色所特有的技能。游戏包含有丰富的游戏模式，在TV模式中游戏将按照TV版中的剧情发展，在角色模式中玩家通关游戏一次后将追加隐藏的要素，迷你模式内置了众多迷你游戏。游戏利用NDS的触摸特性，玩家甚至可以在触摸屏上画出炼金的符号进行游戏。游戏中还包含闹钟提醒功能。

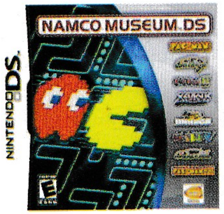


←人气动画改编的冒险游戏。

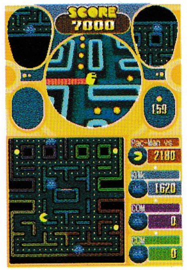
Namco Museum Remix
南梦宫博物馆DS

编号：1419

Bandai Namco Games	ACT	1人
2007年09月18日	128Mbit	日版



这是一款小游戏的合集，本作是收录了NAMCO历年的人气作品的《南梦宫博物馆》系列的NDS版，游戏中不仅对历代名著进行了收录，而且还对游戏的内容进行了一些即兴的改动，细心观察的话就可以发现它们。在这次收录的作品中，除了本作中初次登场的《吃豆人VS》之外，还收录《小蜜蜂》、《铁板阵》等共计8款游戏。除了对原作的忠实移植之外，还加入了攻略提示、画面比例调整等方便实用的机能。

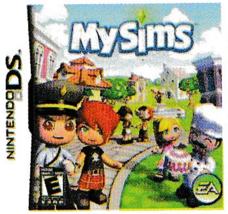


←FC上经典游戏的合集。

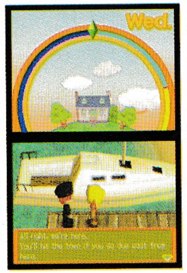
My Sims
我的模拟人生

编号：1422

EA	SLG	1人
2007年09月18日	256Mbit	美版



从游戏开始你就能创造出属于自己的个性角色。你将会选择性别，发型，头发颜色，皮肤明暗，眼睛形状，眼睛颜色，还有你的衣服。甚至你还可以用触笔设计衣服。之后你将会搬进渡假村。这个地方能否充满生机，完全取决于你的行为。你可以参加许多活动，定制风景使之变成一个渡假胜地吸引更多的游客，或者重建森林吸引新的动物定居。迷你游戏是游戏的一个重要部份，但是你的终极目标将城镇等级提高到五星。



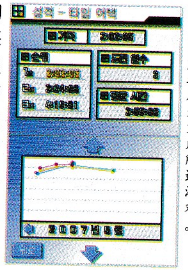
←眼花缭乱的各种洋酒。

ピクロスDS
绘图方块
编号：1426

Nintendo	ETC	1人
2007年01月25日	256Mbit	日版



《绘图方块DS》是一款利用NDS特殊的触摸屏进行操作的简单数字解谜游戏，由于设置了各种的规则，收录了从初学者到上级者一共300道智力问题，无论是什么级别的玩家都可以轻松应付游戏中出现的难题。除了完成画面上给出的题目外，玩家还可以每天都尝试不同的方法来寻求更快解决问题的方法，每天的成绩都会被系统记录下来进行对比。另外，玩家还可以通过触控笔自由设置原创题目与朋友进行通信交换，互相挑战。



←使用触摸屏来完成解谜游戏。

Nancy Drew: Deadly Secret of Olde World Park
南茜·德鲁与奥德公园绝对机密
编号：1429

Majesco	ACT	1人
2007年09月25日	256Mbit	美版



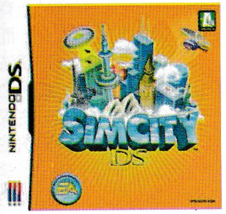
在本作中，玩家将扮演认真仔细的少女，通过努力解决神秘失踪的亿万富翁Thaddeus Belmont的秘密。玩家必须搜集线索，解决难题，跟踪犯罪嫌疑人，潜入他们所在的地区。而更多的时候要使用自己的推理技术通过15个充满谜团的章节。触摸屏所起到的作用是对话和解锁小游戏，玩家还可以用触笔将南希搜集到的线索记录到地图、物品和任务上。作为一款比较特殊的游戏，其中的解迷要素本作吸引了大量欧美的玩家。



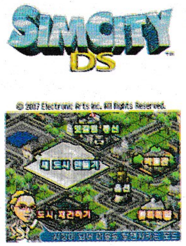
←扮演美女，抓住凶手。

Sim City DS
模拟城市DS
编号：1433

EA	SLG	1人
2007年01月19日	256Mbit	美版



城市建设模拟游戏最新作在DS上登场，成为市长建造城市的模拟游戏在DS上登场，《模拟城市》一直在PC上很受欢迎，不过，这次的《模拟城市DS》不是简单的移植PC版的《模拟城市3000》，加入了触控笔的使用，迷你游戏导入，还有全新的助手系统，不过这款游戏建筑和设施的风格比较偏向日本，所以日本玩家对此游戏应该更加易上手。游戏开始时要选出最合适自己的助手，官方已经公布了五名助手中的三名。



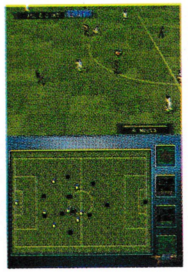
←建造属于你自己的城市。

FIFA 08
FIFA世界足球2008
编号：1441

EA	SPG	1人
2007年09月27日	256Mbit	美版



本次除了小罗出现在发行于一部分地区的游戏封面中外，效力皇马的拉莫斯将出任西班牙版《FIFA08》的封面球星，而美国和英国版本封面上也将有不同球星登场。另外，包括小罗在内的一部分球星为游戏提供动作捕捉。本次的《FIFA08》可以更加真实的模拟运动员的运动轨迹，细节上也许会为玩家们带来不一样的小惊喜。通过他们的参与，《FIFA08》将会为玩家带来比前作更精致的足球游戏感受。



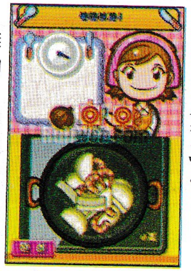
←一年一度的经典足球游戏。

クッキングママ
料理妈妈
编号：1431

Taito	ETC	1人
2006年03月23日	512Mbit	美版



一款十分有新意的游戏，游戏中的料理花样很多，成绩好的话还会有追加的料理出现，每制作一种料理都是被分为几个步骤的，一个步骤没做好，会影响到最终成绩，游戏对NDS的技能也运用得比较透彻，除了画面比较差一点外，其他都还做得不错。推荐给大家，想做厨师的朋友更应该试一下了。切，削，煮，烧(烤)样样俱全！NintendoDS摇身一变变成厨房！活用触摸笔的“饭菜烹饪游戏”登场，大家也摇身一变成为厨师。



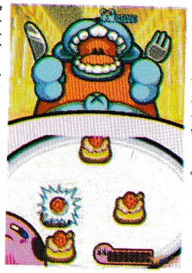
←眼花缭乱的各种美味。

星のカービィ 参上！ドロッチェ団
星之卡比：呐喊团
编号：1432

Nintendo	ACT	1人
2006年11月02日	512Mbit	日版



任天堂出品动作游戏《星之卡比》除了受小朋友欢迎外，在成年人的世界里也具有一定人气。本作讲述的是玩家控制的卡比和呐喊团成员———3只小老鼠，当然还有他们的团长之间的故事，玩家的目标是和呐喊团争夺一个神秘宝盒。在NDS上登录的本作新增了不少的道具以及新的特技，其余方面和GBA上的也没多大区别了，即使是新玩家也很容易上手。游戏的主角卡比以另一种姿态登场，令喜欢卡比的玩家大呼过瘾。



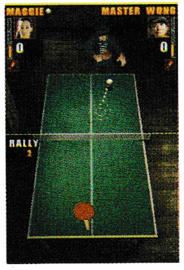
←可爱的卡比参战NDS。

Balls of Fury
乒乓特种兵
编号：1443

DSI Games	SPG	1人
2007年10月26日	64Mbit	欧版



本作是由同名电影《乒乓特种兵》改编，原作主要讲述在一个秘密社会中，充满着残酷的竞争和高额的赌注，白色的小球在这里也不再纯洁。一位穷困潦倒的退役乒乓球运动员被FBI特工征召，渗透进地下乒乓球锦标赛执行一项特别任务。游戏中将使用触笔来控制球拍。和各式各样的对手对战，完成机密任务。同名电影曾经在欧美受到了广泛的好评，而电影中的大量情节也在游戏中出现，玩家在进行游戏的时候可以联想到很多。



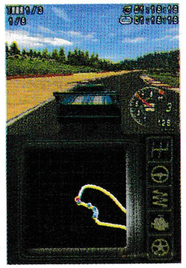
←新形态的乒乓球游戏。

Race Driver: Create & Race
房车大赛：制造&竞赛
编号：1448

Codemasters	RAC	1人
2007年09月25日	512Mbit	美版



本作是欧洲开发小组Firebrand Games针对NDS所专门开发的赛车游戏，游戏中可以驾驶的赛车种类将达到几十种，而且游戏中所出现的赛道全部根据真实赛道制作。此外，本作也对应Nintendo Wi-Fi Connection，玩家可以与世界范围内的其他人一决高下。本作在画面表现方面十分的出色。游戏还自带了赛道绘制系统，让玩家通过触摸笔轻松的创造自己的赛道。作为掌机上的一款专业赛车游戏，本作的品质可谓一流。



←高级赛车的大竞赛。

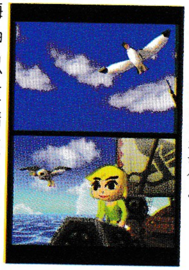
ゼルダの传说　梦幻の砂时计
塞尔达传说：幻影沙漏

编号：1456

Nintendo	A・RPG	1人
2007年06月23日	512Mbit	日版



《塞尔达传说：风之杖》的故事结束数月后，林克、泰特拉（Tetra）和海盗们为了探求新的大陆而出海。不久他们发现了一艘笼罩在迷雾之中的遇难船只，泰特拉只身前去调查结果遭遇危险，而想要营救泰特拉的林克却坠落海中。林克漂流到一座神秘的岛屿，在海浪声以及精灵的鸣叫中苏醒过来。于是，林克在妖精的帮助下，向着泰特拉出事的那片海域出发……操作方面，NDS的触控笔似乎又增加了一些新玩法。



←人气系列游戏的最新作。

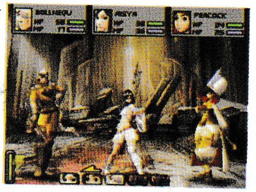
アルカイックシ　ルドヒート
远古封印之炎

编号：1458

Nintendo	RPG	1人
2007年10月04日	1024Mbit	日版



在这个大陆上有存在着几个国家，而这些国家也是靠魔法和种族的力量而势力不相上下。而公主艾纱的祖国也正式这些国家中的一个。但是突然有一天，艾纱的祖国却被火焰包围住，国家中的一切都变成了灰烬。面对这个惨剧，但是艾纱却没有办法阻止。这个国家的人民都被烧死了，存活下来的就只有艾纱一个人，她为了所有死去的人而流下了眼泪。当她流下眼泪的瞬间，死去的人就好像跟艾纱有了感应一样，被烧成灰烬的人全都复活了。



←新形态的RPG游戏。

Shrek the Third
怪物史莱克3

编号：1460

Activision	ACT	1人
2007年05月02日	256Mbit	美版



具有很高人气的动画电影《怪物史莱克3》即将化身游戏登陆NDS了！本作的舞台和电影中一样，是一个叫做“遥远王国”的地方。企图夺取王位的坏蛋王子占据了城市的街道。史莱克要一边救助被囚禁的朋友，一边击败那些坏人。在本作中玩家可以控制的有三个人：史莱克、长靴猫、亚瑟王子。三人有着各自固有的能力。在有些状况还必须同时利用三人的特技才可以解开谜题继续顺利前进。通过联线可以三人同时进行游戏。



←人气怪物的冒险故事。

Glory Days 2
荣誉日2

编号：1467

Secret Stash Games	ACT	1人
2007年08月06日	128Mbit	美版



《荣誉日2》是GBA版《荣誉日》的续作，作为一款即时战略游戏，玩家在游戏中可以控制不同的战斗单位分别执行各自的任务，因为本次登陆NDS平台，所以在游戏操作上也针对NDS的操作方式进行了调整，玩家通常只需要方向键和触控笔的组合就能够完成游戏中的全部操作。游戏在保留前作优点的同时，还加入了最多8人同时对战的功能。与上一作相比，本作在画面和战斗动画上进行了很多调整。

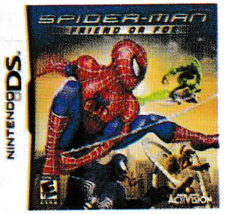


←漫画风格的军事游戏。

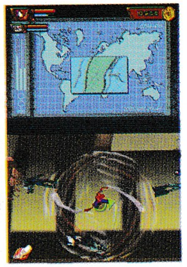
Spider-Man: Friend or Foe
蜘蛛侠：敌友难辨

编号：1472

Activision	ACT	1人
2007年10月02日	512Mbit	美版



《蜘蛛侠：敌友难辨》的故事主线会与蜘蛛人（彼得帕克）以及他的好友绿魔人二世（哈里）脱不了关系。原本是好友的两个人，却因为蜘蛛人与哈里的父亲绿魔人一世的战斗意外让哈里的父亲误伤自己而亡，哈里也误会自己的好友为杀自己的父亲，化身为绿魔人二世展开复仇，而这是最好体现游戏名称《蜘蛛侠：敌友难辨》的目的。本作几乎完全再现了电影中的大部分情节，会引起玩家的很多共鸣。



←蜘蛛人大战绿魔人。

Crash of the Titans
古惑狼：泰坦

编号：1474

Sierra	ACT	1人
2007年10月02日	1024Mbit	美版



《古惑狼》最初是作为一个PlayStation主机非官方吉祥物形象出现的，但后来的事实证明一个主机平台根本不够它折腾。这个疯疯癫癫的长毛家伙在过去的几年里几乎跳遍了所有的游戏平台。他的角色相当多变，从动作英雄到卡丁车手在到最近任天堂NDS聚会的主角。现在，Sierra公司准备给古惑狼在次世代开创一个新的冒险舞台，这就是结合了新旧游戏方式，强调NDS独特操作体验的《古惑狼:泰坦》。

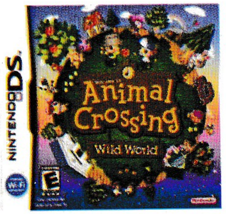


←古惑狼的又一次大冒险。

Animal Crossing:Wild World
动物之森

编号：1479

Nintendo	ETC	1人
2005年12月05日	256Mbit	美版



本作的游戏结构紧凑，同时游戏线路也是发散的，有多个结局。这主要取决于你所扮演的角色和所处的环境。为了还清你的债务，你将会去出售你捕捉和采集到的虫、鱼、水果，并一次又一次地前往Tom Nook的小店。此外，你还可以用贝壳购买所需的家具、衣物和其他一些古怪的东西：比如，你可以让一架迷你型的UFO在卧室旋转；也可以打造一套橙色的家具；也可以拥有一套与人同等大家的棋局；在夜间，将会响起美妙的音乐。



←轻松的联机大作。

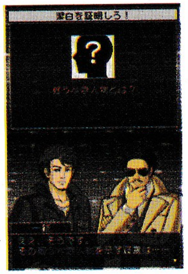
DS西村京太郎
DS西村京太郎杀意的陷阱

编号：1488

Tecmo	AVG	1人
2007年10月11日	512Mbit	日版



游戏的舞台是在推理小说侦探剧中经常出现的京都、热海、绝海的孤岛三个地方。在本作中，在这里地方，主人公新一新卷入了杀人事件！玩家将化身为一新推理解开杀人事件的真相。这次将从事件发生到推理的流程介绍给大家。同时，一并介绍考验自己的推理能力的推理问题集。事件发生后，玩家前往现在，用“听取事件”、“现场调查”等命令了解事件，收集解开事件谜题的证据，收集证据之后，对谜题进行解答。



←可读性很强的悬疑小说。

BLEACH DS 蒼天に駆ける運命
死神：遨于苍天的命运

编号：1491

SEGA	对战格斗	1人
2006年01月26日	1024Mbit	美版



本作是以自久保带人的著名漫画《死神》为题材的对战类游戏，与普通的对战游戏不同，该游戏是一款2D格斗作品，在同一个画面上可容纳4名角色，而联网对战同样也是能支持4名玩家一起进入战斗。此外本作只要在支持任天堂Wi-Fi无线网络的地方就能连接进行游戏，与任天堂其他支持Wi-Fi的游戏相同，联机对战是完全免费的。死神的漫画曾经一度在青少年中引起轰动，所以掌机版死神也一定会让大家喜欢的。



←人气漫画改编的格斗游戏。

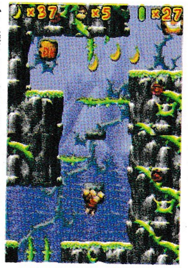
DK: King of Swing DS
大金刚：丛林攀爬者

编号：1492

Nintendo	ACT	1人
2007年09月10日	512Mbit	美版



作为在GBA时代以新奇的独特玩法获得好评的《摇摆之王》的续作。在本作中，为了夺回被抢走的水晶香蕉，大金刚和迪迪开始了在丛林中的冒险。本作中新出现的外星游客——香蕉星人。此外，游戏内容也丰富了许多。玩家扮演的大猩猩可以利用攀爬点在空中移动，移动的时候可以换手，可谓十分人性化，另外，游戏的难度不低，让很多只是抱着浅尝心态的人望而却步。收集到隐藏的道具后还可以乘坐飞机前往其它小岛。



←新经典游戏的新玩法。

Touch Detective 2 1/2
触摸侦探：小里奈2

编号：1500

ATLUS	AVG	1人
2007年10月09日	256Mbit	美版



《触摸侦探：小g里奈2》是一款充分发挥触摸笔功能的侦探类游戏，玩家要扮演新人侦探小泽里奈，以解决各种神秘事件为目标。玩家在游戏时会得到各种情报上的暗示，通过NDS直观的操作可以马上点出觉得可疑的地方，选择正确的话就可以获得剧情相关的重要情报。游戏的故事背景设定在鬼怪的世界，在这个游戏舞台中，玩家接触到的都是一些鬼怪类的人物。所调查的时间也多半是古怪的事件，人物的设定却十分卡通化。



←聪明绝顶的小小侦探。

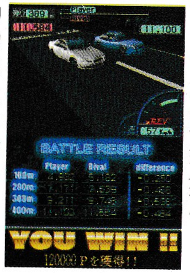
SIMPLE DSシリーズVol.22 THE ゼロヨン★深夜
廉价系列22深夜竞速

编号：1502

D3	竞速	1人
2007年9月20日	256Mbit	日版



本作是在400米的直线赛道上进行竞速的赛车游戏。游戏讲述了主人公零士和劲敌们比赛，目标加速最快的故事。在游戏中登场的对手，都是些可爱的女孩子。赛车赢的话，说不定能增加她们的好感度也说不定哦！目标加速最快的主人公，和各式各样的对手展开了战斗，登场的对手们都是可爱的女孩子。打败总数超过10人的对手，将最速的称号拿到手中。在街道中的各个地方都可能遇到对手，总之是一款十分专业的赛车游戏。



←汽车的各项数据应有尽有。

FIFA08
FIFA08

编号：1509

EA	SPG	1人
2007年9月27日	256Mbit	美版



《FIFA08》的制作人之一Joe Booth面对媒体时表示：有这么多世界顶尖级的足球运动员与我们合作制作这款游戏，对此我感到很骄傲。通过他们的参与和我们的努力，《FIFA08》将会为玩家带来比前作更精致的足球游戏感受。本次的《FIFA08》可以更加真实的模拟运动员的运动轨迹，细节上也许会为玩家们带来不一样的小惊喜。小罗纳尔多出现在游戏封面，而美国和英国版本封面上也将有不同球星登场。



←可以全方位进行一场足球比赛。

Namco Museum Remix
NAMCO小游戏合集

编号：1511

NBG	ETC	1人
2007年9月18日	128Mbit	日版



本作是收录了NAMCO历年的人气作品的《南梦宫博物馆》系列的NDS版。在这次收录的作品中，除了本作中初次登场的《吃豆人VS》之外，还收录《小蜜蜂》、《铁板阵》等共计8款游戏。除了对原作的忠实移植之外，还加入了攻略提示、画面比例调整等方便实用的机能。游戏作为合集登场，设计的十分人性化，除了出现很多当年人所共知的著名游戏之外，还对它们进行了成功的小小改良。改良后的游戏魅力大增。

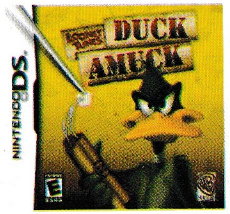


←众多游戏可供选择。

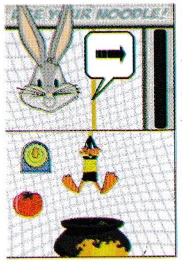
Looney Tunes: Duck Amuck
华纳群星总动员之达菲鸭

编号：1512

Warner bros	ETC	1—4人
2007年10月9日	512Mbit	美版



本作由达菲鸭的动画改编而成，在动画中达菲鸭经常被漫画家一些小把戏捉弄的非常恼火，在游戏中也是一样，不同的是这次玩家要用触控笔亲自与达菲鸭展开"战斗"。游戏的目的也很简单，就是尽可能的让达菲鸭生气……游戏中包含20款以上的迷你小游戏，每个小游戏中都有很多能吸引你的奇妙点子，从这点可以看出，本作的游戏制作方可谓是煞费苦心，支持无线对战，最多可以4人同时进行游戏，共同享受游戏的乐趣。



←猜你会怎样处置这家伙？

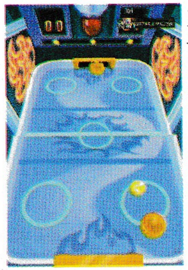
Thrillville: Off the Rails
模拟乐园神奇世界

编号：1517

lucasarts	模拟育成	1人
2007年10月18日	1024Mbit	欧版



本作是由LucasArts发行的一款类似《主题公园》的模拟游戏，在游戏中玩家可以扮演游客，体验由自己一手打造的公园。从高尔夫球到卡丁车比赛，等大量的游戏项目等着你的参与，此外你还可以与你的朋友进行最多四人之间的联机游戏，这些游戏共计达34款！除了与众不同的迷你游戏之外，作为重头的模拟经营部分的内容也十分丰富，游戏中共有超过150个不同难度的任务等待玩家的挑战，一定会让玩家满意。

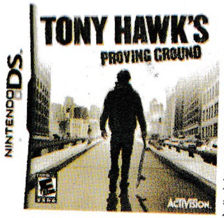


←奇妙的小游戏，十分有趣。

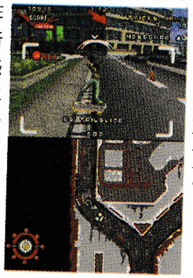
Tony Hawk's Proving Ground
托尼霍克极限滑板练习场

编号：1518

activison	SPG	1人
2007年10月18日	512Mbit	美版



这是一款让人能体验到极限运动带来的乐趣的神起之作，通过极限运动中比较有代表的滑板，玩家可以进一部了解极限运动的美妙之处。游戏中逼真的场景和超自由度的玩法让玩家身临其境，在游戏中玩家可以选择多种障碍物来作个性的表。游戏诸多新增的游戏方式会让你感受到前所未有的滑板体验。《托尼霍克极限滑板：练习场》还加入了更多的抓板技巧，让玩家可以做出更多惊人的高难度动作，有兴趣的玩家可以尝试一下。

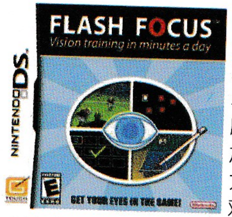


←地图显示在触摸屏上。

Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day
DS眼力训练

编号：1519

任天堂	ETC	1人
2007年10月18日	256Mbit	美版



之前为大家介绍过这部游戏的日文版本，由于本作的内容非常有意思，在各个版本进行的复刻，并加入了一些改变。眼力大考验类型的游戏。如果你平时的工作总是对着电脑，眼睛总是盯着一个地方的话，就在休息的时候，试试这款游戏吧。游戏中也有《脑力锻炼》那样每天进行的眼力测验，针对你的成绩给出目前你眼力情况的评价，通过游戏中的锻炼项目和眼保健操，相信你的视力能够很快的提升吧，不可多得的好游戏。

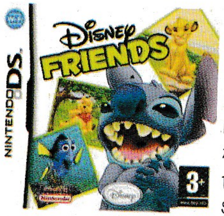


←中国的国民游戏乒乓球。

Disney Friends
迪斯尼朋友

编号：1524

Disney	ETC	1人
2007年10月18日	512Mbit	欧版



本作是根据十分有名的迪斯尼电影中的人物加以改编而成的小游戏。玩家控制的角色都是向来拥有极高的人气的著名角色，不过除了SquareEnix的《王国之心》系列之外，好像还没有哪一款游戏中可以操作到所有迪斯尼的角色。现在由迪斯尼的日本分公司开发的这款《迪斯尼朋友》就可以满足你的愿望。游戏中根据每个不同人物的电影中的著名情节，特别加入了让你浮想联翩的精彩成分，十分有趣，一定要试一试。



←一个形象鲜艳的家伙。

Fullmetal Alchemist: Trading Card Game
钢之炼金术士卡片游戏

编号：1526

destinner	ETC	1人
2007年10月18日	256Mbit	欧版



以《钢之炼金术士》作为原型的现实卡片游戏早就已经在世界范围内发行了，而本作则是由Destineer推出的NDS版，玩家终于可以节省下大量购买卡片的资金。而且游戏还将支持Wi-Fi连线，这样就可以通过任天堂提供的无线服务与世界各地的高手们对战了！至于游戏的玩法则与其他的卡片游戏大同小异，玩家之间可以进行1至4人的对战，游戏以小队组制开始战斗，每个小队都必需设置队长和援护卡，十分丰富。



←卡片类型的钢炼游戏。

大人のDSミステリー―いづみ事件ファイル
DS侦探推理系列泉事件档案

编号：1529

NEC	AVG	1人
2007年10月20日	512Mbit	日版



本作曾最早作为日本的手机游戏进行推出，曾经创下累积下载100万次的记录。而此次推出的NDS版，除了收录3部手机版的系列作品外，还将追加3部全新的原创剧本。游戏将灵活运用NDS主机的机能，进行轻松便捷的侦探调查。游戏中除加入了原来手机版中的大量精彩情节之外，还对一些不适合DS掌机的游戏系统进行了改革，并对应主机的触摸屏和麦克风特性加入了若干有趣的小要素，可以说是一款另类的悬疑游戏。



←有嫌疑的数据都在上面。

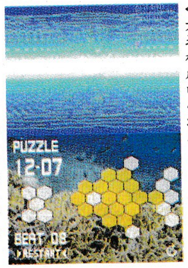
Nounai Kakusei Honeycomb Beat
脑内觉醒

编号：1530

Hudson	ETC	1人
2007年10月20日	256Mbit	欧版



这是一款简单却耐玩的益智类解谜游戏，基本构造是很多类似蜂巢的六边型排列在一起，有两种不同的颜色区交织在一起：白色和橘红色。当用触控笔点击某一六边形后，包括点击的那个六边行以及与这个六边行的六个边相接的六个六边型的颜色都发生反转，也就是说白色的将变为橘红色，橘红色的变为白色。根据游戏的不同模式，所需要达到的目标也不相同，基本上就是要将相同的颜色按照要求排列，作为益智游戏十分有趣。



←方块构成的小游戏。

佐伯チズ式梦美肌
佐伯式梦美肌

编号：1532

KONAMI	ETC	1人
2007年10月20日	1024Mbit	日版



这是一款“非游戏”类型的美容专用软件，是著名游戏公司KONAMI聘请了日本著名的美容顾问，所有的女性应该都想任何时候都保持有年轻魅力的肌肤，但是，这并不是一件简单的事情。工作、家务还有照顾孩子，繁忙的生活给肌肤的保护造成很多伤害。这是为女性量身打造的一款软件，通过对保持内分泌，基础体温的持续管理对肌肤进行保健。而且在学习模式中可以学习到保养肌肤的方法，相信一定有很多女士喜欢它。



←真人进行讲解演示。

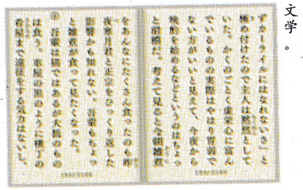
DS文学全集
DS文学全集

编号：1534

任天堂	ETC	1人
2007年10月21日	256Mbit	日版



任天堂发售的这款《DS文学全集》一经发售马上引起抢购，除了低廉的价格之外，众多的文学著作也是本作销量一直不低的原因。而目前任天堂在其官网上刊登了正在提供下载及预定提供下载的书籍的名称。玩家的卡带中可以存放大概20本左右的下载书籍，如此厚道的增值服务还是值得肯定的。软件中收录了太宰治、芥川龙之介、夏目漱石等一大批日本著名作家的作品，而且还可以调整阅读速度。



←目标——阅读所有日本文学。

ファイナルファンタジータクティクスA2封穴のグリモア
最终幻想战略版A2封穴的魔法书

编号：1535

Square Enix	SRPG	1人
2007年10月21日	1024Mbit	日版



本作是2003年曾经在GBA上发售过的游戏《最终幻想战略版Advance》的正统续篇。描写的是一位顽皮的少年和一位职业为猎人的少女在异世界伊瓦利斯相遇，并一同冒险的故事。本作这次对原系统进行了一部分改动，不过在战斗系统中，裁判规则仍然给与了保留，加入了两个新种族，对应不同的种族可以学习、转换不同的职业，并可以利用无线通信与伙伴间进行道具的交换，不过速度进程的问题缓慢是一大缺憾。

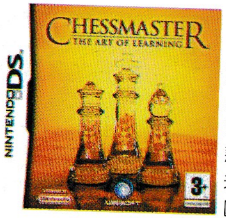


←战略的要素十分浓厚。

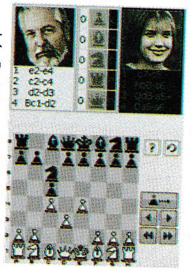
Chessmaster: The Art of Learning
国际象棋大师——学习的艺术

编号：1541

UBISOFT	ETC	1人
2007年10月24日	256Mbit	欧版



这是一款关于国际象棋的学习、娱乐游戏，但是其专业程度十分令人震惊，所以，即使将它作为一款学习软件来欣赏也未尝不可。本游戏由国际知名的美国籍象棋大师Josh Waitzkin负责监督制作，他本人曾8次获得全美国内冠军。NDS版《国际象棋大师》中将收录超过900场世界级比赛，并且还可以通过Wi-Fi进行网络对弈，与伙伴较量一番。为了在比赛之余放送心情，游戏中还包括了6款迷你游戏，也会让你颇费脑筋。



←与大师进行对决。

马主ライフゲームウィナーズサークル
赛马人生胜者聚会

编号：1539

GenKi	模拟育成	1人
2007年10月23日	512Mbit	日版



本作是一款赛马育成的策略模拟游戏中。在游戏中玩家可以购买赛马、进行配合、培养，进行训练等等，玩家将扮演马的主人精心的培养自己的爱马。游戏中将尽可能的还原现实赛马界，让玩家体味到赛马的人生。游戏中同时搭载了通信对战机能。游戏中的全部赛马共有2000种以上，种马、繁殖马的类型更是多种多样，并且每种不同类型的马匹都有详尽的具体记载，玩家可以根据自己的喜好进行繁殖，制作出自己喜欢的小马驹。

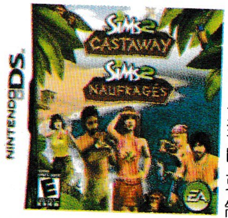


←每只马都有详细的数据。

The Sims 2: Castaway
模拟人生生存游戏

编号：1543

EA	AVG	1人
2007年10月24日	512Mbit	美版



本作是著名的《模拟人生》系列的DS后续作。旅途是从你的模拟人物被冲到一个神秘的热带岛屿开始的。他们必须克服大自然的力量，制作生存工具，并探索身边的环境以揭开岛屿的神秘面纱。他们将在这个未开发的天堂里学习如何从挫折中学习好好生活，也会发现层层线索并最终重返文明社会。通过发现隐藏在丛林深处的丰富宝藏和远古迷团，你将得到包括植物，水果，野生动植物在内的很多物品！一定会让你幸存下来。

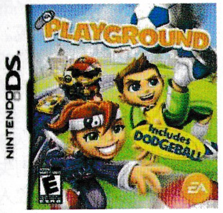


←两个屏幕叠加起来更为好看。

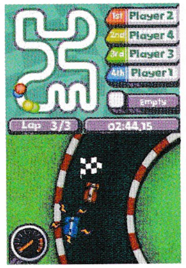
EA Playground
EA游戏广场

编号：1544

EA	ETC	1人
2007年10月24日	512Mbit	美版



DS上的本作与Wii版相似，也是一款包含了不同种类运动的合集游戏。不过因为操作方式的不同，游戏的进行方式相比Wii也有一些变化，玩家不仅要使用触控笔来操作角色的移动和进攻，而且有时还要用到麦克。NDS版支持通过Wi-Fi进行全球通信对战。游戏中加入了大量新颖奇异的角色和有趣的游戏要素，让人忍不住拍案叫奇，但是颇为引人注目的是，尽管游戏画面、声音都十分简单，内容方面却十分有趣。



←赛道地图在屏幕的上方。

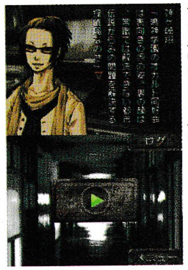
鸣神学园都市传说探侦局
鸣神学园都市传说侦探局

编号：1545

Arc System Works	AVG	1人
2007年10月24日	256Mbit	日版



鸣神学园都市传说侦探局》这是一款以都市怪谈为主题的侦探游戏，由著名的剧本作家饭岛多纪哉先生监修。他曾经负责过《ONI零》、《学校怪谈》等多款同类型的益智、侦探解迷类游戏的制作。这个游戏以无论如何选择游戏都会进行下去，并让玩家见到结局为特质。随着玩家的不同选择，会让你导向不同的结局。最短的剧本选择只用3、4个小时就可以通关，对原来的选择有异议的话，则可以返回进度重试。



←长篇幅的日文剧情。

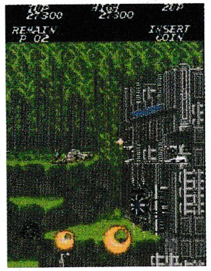
Konami Arcade Collection
KONAMI街机游戏合集

编号：1547

KONAMI	ETC	1人
2007年10月25日	128Mbit	欧版



该作收录了包括《魂斗罗》等在内的KONAMI早期街机游戏，1985年到1995年这一段街机游戏的辉煌时期的著名作品几乎都被毫无例外的收录其中，对当年抱有美好回忆的玩家可以尝试一下这款游戏。而借助NDS的机能，玩家不但可以横画面纵画面随意游玩，还可以进行游戏的难度等自由设定。并可对游戏的过程进行录象和播放。还能观看到早期通关达人的指导，既有文字，也有图片。



←经典中的经典，魂斗罗。

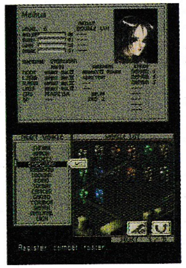
Front Mission 1st
前线任务1ST

编号：1548

Square Enix	SLG	1人
2007年10月25日	512Mbit	美版



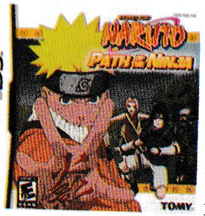
NDS版《前线任务1st》是2003年在PS平台上发售的《前线任务》的复刻版，除了包含PS版中追加的U.S.N.军的新剧情以外追加了新登场角色，《前线任务5 战争伤痕》中登场的“格连”、追加新场景，《前线任务 网络版》中出现的“水库”、另外还追加了主人公罗伊德和他的女朋友卡莲在过去发生的新剧情。由于对应NDS的触摸笔，操作起来更加直感，本作还对应Wi-Fi，玩家可以跟其他玩家进行对战，享受联线的乐趣。



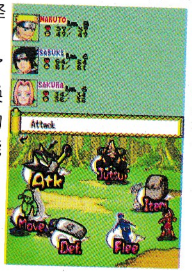
←令人振奋的前线任务。

Naruto Path of the Ninja
火影忍者RPG 2：千鸟对螺旋丸
编号：1550

From Software	RPG	1-2人
2007年10月25日	512Mbit	美版



本作是一款角色扮演类游戏，但有不少新要素加入。首先是忍术战斗系统，这是一个强调阵型的战斗系统，而调整阵型可以使用触摸很轻松地即时实现。角色的配置，会对忍术攻防能力的高低产生重大的影响。三人组系统，可供选择的角色也大幅度增加，所产生的组合数超过了1000种。口寄动物召唤系统，可以带着口寄动物行走，他们拥有的能力对冒险历程将产生巨大的帮助，例如带着蛤蟆吉的话，就拥有能跳过高墙的异常跳跃力。



←RPG的火影忍者。

Operation: Vietnam
越南行动
编号：1552

Coyote Console	射击	1人
2007年10月26日	256Mbit	欧版

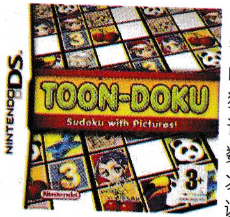


本作根据著名的同名电影改编而成。《越南行动》故事的开头，直升飞机因意外降落在深受战祸之苦的越南的密集丛林中。玩家需要找到失散的队员，避开敌人攻击并且援救被压迫的村民。本作全程为触笔操作，查看目录，看地图，以及选择队员都可以用触笔完成。团队中有不同特性的军人组成，包括擅长长距离作战的狙击手，超远距离投掷的手雷兵，机枪手等等，同时敌人的类型也多种多样。并且各自具有优缺点。


←触摸屏上可以进行枪械的选择。

Toon-Doku
卡通数独
编号：1554

Majesco	PUZ	1人
2007年10月26日	128Mbit	欧版



本作是著名的益智游戏《数独》系列的又一力作。“数独”一词来自于日语，意思是“单独的数字”或“只出现一次的数字”。概括来说，它就是一种填数字游戏。但这一概念最初并非来自日本，而是源自拉丁方块，它是十八世纪的瑞士数学家欧拉发明的。出生于1707年的欧拉被誉为有史以来最伟大的数学家……在游戏中设计了几种不同难度的游戏模式可供玩家进行选择，支持按键和触笔两种操作，操作起来十分爽快。

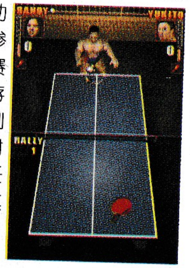

←Q版的可爱造型。

Balls Of Fury
乒乓特种兵
编号：1555

ZOO	SPG	1人
2007年10月26日	64Mbit	美版



本作是根据同名电影《乒乓特种兵》改编而成游戏另一版本，原作是一部喜剧色彩很浓的娱乐电影。主要讲述在一个秘密社会中，充满着残酷的竞争和高额的赌注，白色的小球在这里也不再纯洁。一位穷困潦倒的退役乒乓球运动员被FBI特工征召，渗透进地下乒乓球锦标赛执行一项特别任务。游戏中将使用触笔来控制球拍。和各式各样的对手对战，完成机密任务。游戏完全集成了其中的搞笑要素，是极为特别的一部作品。



←真实逼真的画面。

コードギアス 反逆のルルーシュ
反叛的鲁路修
编号：1560

BANDAI	ACT	1人
2007年10月26日	512Mbit	日版



本作根据同名动画改编。描写强大的帝国布利塔尼亚以其所拥有的人形机器部队“Nightmare frame”的强大力量统治了世界各地，并将它们按照区域来划分。在“区域11”的日本地区，隐居者原布利塔尼亚帝国的皇太子鲁路修，胸怀极大的野心并且为达目的不择手段的鲁路修获得了不为人知的神秘力量“基阿斯之力”，利用这强大的力量鲁路修组成了“黑骑士团”，向背叛自己的布利塔尼亚帝国举起反叛的大旗……


←格斗场面十分热血。

SIMPLE DS Vol.25交涉人
廉价系列之25谈判专家
编号：1563

D3	AVG	1人
2007年10月29日	256Mbit	日版



本作是D3开发的廉价DS游戏的第25弹。内容是以说服犯人的警察官“谈判专家”为题材的冒险游戏。面对连续不断发生的事件，玩家化身为谈判专家解决事件。谈判中，了解犯人的目的是重要的前提。从了解的犯人之中，寻找最合适的谈判方法，说服犯人自首！游戏引用了很多传统AVG悬疑类游戏中的奇特要素，有加入了一些益智类型的小游戏，让人玩起来丝毫不会感到厌倦，可以在不同难度的模式中进行选择。



←对话和选项分在两个屏幕上。

バーテンダ
调酒师
编号：1565

EA	ETC	1人
2007年10月29日	256Mbit	日版



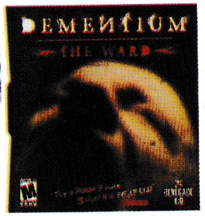
调酒师是一款收录了十分详尽的洋酒资料的工具软件，通过该软件，你可以了解到洋酒的分类，保存，饮用方法等相关知识。同时搭载了十分便利的检索功能，你可以十分方便的搜索到你想要了解的酒的资料。本作作为介绍酒类知识的软件十分详细的对各种酒类的名称、酒精含量以及配料的成分进行了介绍，如果是从事调酒行业的人一定能从中得到很多在工作中很实用的知识。并有图片辅佐，十分方便。



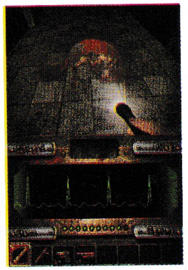
←酒的资料十分详细。

Dementium: The Ward
恐惧病房
编号：1567

Renegade Kid	RPG	1人
2007年10月29日	512Mbit	美版



《病房》是一款第一人称视角的射击游戏。本作的故事发生在一个暴风雨的晚上，一名男子在一家废弃的医院中醒来，他必须在医院中四处寻找可能有用的线索、对抗各种医学实验产生的离奇怪物，并且面对自己内心的恐惧，最后揭开医院的秘密并成功逃离此地。游戏在每次进入一个房门时会保存，但是如果挂了就必须回到这一章的开始重新再来，所以，第一次进行游戏的时候，一定要注意本作的这个不同寻常的特点。


←3D场景令人恐怖。

天元突破グレンラガン
天元突破红莲之眼
编号：1568

KONAMI	ACT	1人
2007年10月29日	1024Mbit	日版



《天元突破：红莲之眼》是根据同名人气动画改编的动作游戏。游戏的舞台是在架空的未来世界，住在不知天空为何物的村庄的少年在开垦村庄时，偶然挖掘到一块闪耀着神秘光芒的晶体。在那之后，巨大的机器人从天而降，对村庄进行大肆地破坏，少年与伙伴以及从地面来的少女一起，与巨大的机器人展开了殊死的战斗……游戏中的动画CG十分具有魄力，而且战斗画面也很不一般，这确是一款值得一试的好游戏。



←这造型可爱吧？

ダンジョンメーカー魔法のシャベルと小さな勇者
迷宫制造者：魔法铁锹和小小勇者
编号：1569

Global A Entertainment	RPG	1人
2007年10月29日	512Mbit	日版



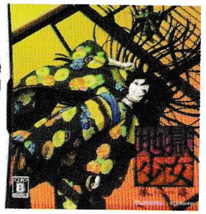
这是一款由自己制作迷宫吸引魔物进行战斗的、极具独特创意的迷宫探索类游戏。作为在PSP上发售的作品的续篇，焕然一新在NDS上登场了失去了劳动场所而发愁的主人公，在山里偶然间捡到了魔法使制作迷宫的“魔法铁锹”。回到了村子的主人公受到了村长的委托为了让村庄的繁荣而制作迷宫……在游戏中除了可以欣赏到自己制造的迷宫外，还可以对各种地形进行详细的设置，当然自己拥有对游戏的最终解释权。



←在菜园里种上各种蔬菜。

地狱少女朱蔓
地狱少女朱蔓
编号：1574

Compileheart	AVG	1人
2007年9月27日	256Mbit	日版



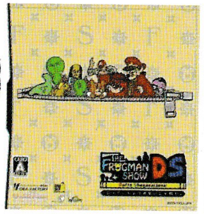
本作是根据著名同名动画改编而成的、益智类型的游戏。主人公是一位名叫高桥瑞穗的女高中生，为了解除她所属的“神秘研究部”的废部危机，她发誓要在文化节开始前解开“地狱少女”的谜团。根据她的行动故事将会往不同方向发展。而且还会引出瑞穗因车祸过世的姐姐奈奈与地狱少女之间的关系。最终结局是少女得到救赎还是下地狱呢？相信看过同名动画的玩家在进行这款游戏的时候会有一种不一样的感觉。



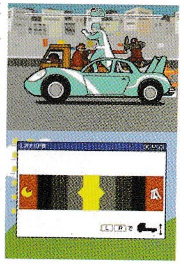
←命运的轮盘，阴森恐怖。

ザ・フロッグマンショー DS
蛙男剧场
编号：1578

IDEA factory	ETC	1人
2007年10月31日	512Mbit	日版



由人气动漫作品《蛙男》改编的游戏。本作中收录了《秘密结社　之爪编》和《古坟ギャルのコフィ一篇》2个作品。同时准备了活用原作的世界观的脱力系迷你游戏20种以上。其中的迷你游戏支持触笔操作。以搞笑的故事情节为卖点，以通过各种类型的小游戏来推动剧情发展。通过迷你游戏之后，还会追加难度更高的“追加版”！同时还融入了一个通过迷你游戏可以得到“蛙点数”，从而换取物品的收集要素。



←上屏幕中的小车设计简单有趣。

恐龙モンスター
恐龙大战RPG
编号：1585

MTO	RPG	1人
2007年11月5日	256Mbit	日版



本作是简直就是一款在NDS上展开白热的恐龙战！《恐龙大战》是一款育成恐龙并进行战斗的育成RPG游戏。玩家扮演的主人公，在恐龙世界中冒险！冒险的途中，会遇到各式各样的恐龙。游戏中会有大量的恐龙登场，探索时的画面为3D视角，更为直观，也更加方便。战斗画面也十分震撼。所有的恐龙全部有真实的出处，恐龙迷的最爱。培养同伴恐龙，消灭可恶的坏恐龙，为成为战无不胜“恐龙王者”而战斗吧！



←各种数据一览无遗。

ガチャピン日记DS
卡宾奇日记
编号：1599

HUDSON	ETC	1人
2007年11月5日	256Mbit	日版



本作是根据日本的同名人气博客（每日浏览量超过20万）改编的拼图解谜类游戏。游戏中出现的各种图片都是博主自己精心挑选的照片，说不定在游戏中还能够看到卡宾奇的真正面貌哦！本作最大的不同之处就是并没有简单使同通幅2D或者3D的游戏画面，而是将主人公的各种造型通过电脑合成后，与其它道具一起真实的显现给大家。所以玩家可以从其中发现很多原始人物造型的可爱之处，十分有趣。不一样的人设对玩家会有种很特别的吸引力。



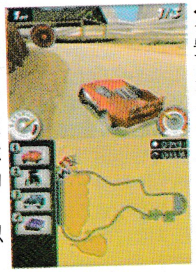
←十分可爱的蔬菜人。

Cars
汽车总动员
编号：1606

THQ	RAC	1人
2007年06月06日	512Mbit	美版



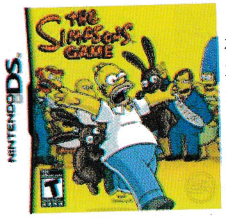
迪斯尼和Pixar公司联手推出的动画新片《Cars（汽车总动员）》，讲述了发生在一个奇特的汽车世界的故事，主角是一部时髦拉风的赛车，梦想在Route 66道路上展开的赛车大赛中脱颖而出，成为车坛新偶像。但不料他在参赛途中却意外迷路，闯入一个陌生的城镇，展开一段超乎想像的意外旅程。这款同名游戏完全继承了电影《汽车总动员》中的诙谐幽默，亮丽明快的漫画可以说非常具有吸引力。



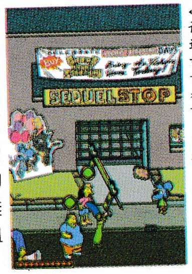
←驾驶可爱的小汽车狂奔。

The Simpsons Game
辛普森一家
编号：1607

EA	ACT	1人
2007年11月01日	1024Mbit	美版



《辛普森一家》是 EA公司第一部改变自流行动画片类连续剧的游戏，原著以美国中部的中产家庭生活为原形，辛辣嘲讽了美国人“麻木不仁”的生存状态，对美国文化影响深远，而且就连《时代》周刊都将其提名为“20世纪最伟大的电视节目”。游戏将包含电视剧中出现的一些情节，而且游戏画面与原著的风格也基本保持一致。由于同名动画在欧美引发了很大的热潮，所以本作一经推出就被玩家抢购，而且很快推出了很多版本。



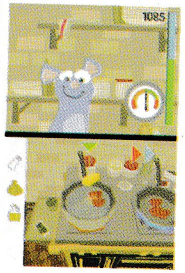
←讲述辛普森一家的搞笑故事。

Ratatouille Food Frenzy
料理鼠王：我为食狂 编号：1608

THQ	ACT	1人
2007年11月6日	256Mbit	美版



《汽车总动员》在各大平台全面开花为公司带来丰厚收益后，国际著名游戏发行商THQ公司再度携手知名动画电影制作商Pixar发表电影改编游戏《料理鼠王(Ratatouille)》。玩家将在这款游戏中扮演一只梦想成为“天下第一名厨”的可爱老鼠，并体验成长过程中的种种艰辛。相信可爱的造型一定会吸引玩家的眼球，这款游戏中有大量电影中的情节，细心的玩家会在这部游戏中察觉到很多熟悉的片断，会不禁发出会心一笑。



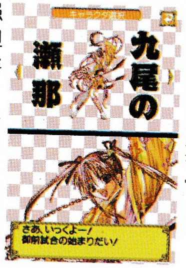
←可爱小老鼠的奋斗记。

ONI零 战国乱世百花缭乱
ONI零 –战国乱世百花撩乱 编号：1610

A・RPG	Compile Heart	1人
2007年08月30日	256Mbit	日版



本作以战国末期架空的御前比赛为舞台，充满每粒的主人公们展开心潮澎湃的传奇物语。包含这次介绍的5人共有超过15人的主人公，并准备了构思严谨的剧本。根据选择肢的不同，结局也会发生改变，很有反复游戏的必要！虽说是一款动作游戏，但是仍然有大量的剧情穿插在每个小剧本之中，各个人物都制作的十分饱满，对游戏的内容起到了推波助澜的作用，每个人物的相关故事都十分详细，而且各个故事密切相连。



←精美人设的战国故事。

乐高星球大战
乐高星球大战 编号：1612

LucasArts	ACT	1人
2007年11月06日	512Mbit	日版



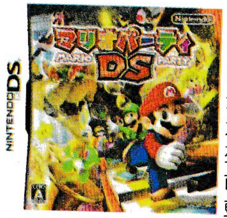
作为乐高星战系列的第三部作品《乐高星球大战：传奇》，玩家可以在此作里玩到所有星战6部曲的内容，此前系列作品中的人物都会一一登场，并且本作还增加了新关卡和新角色，除此，玩家还可以自己创建战场。作为卡通类型的小游戏，没有血腥的战斗场面和枯燥的练级，玩家在进行游戏的时候会感到相当的轻松，结合掌机随时随地可以游戏的特性，可以说别有一番乐趣在其中。本作在欧美市场引起一定的反响。



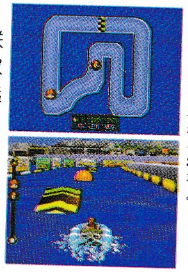
←乐高战士们的冒险故事。

マリオパーティDS
马里奥聚会DS 编号：1613

Nintendo	ETC	1–4人
2007年11月6日	256Mbit	日版



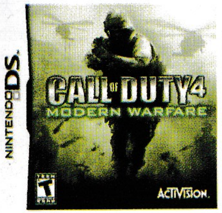
本作继承系列的传统，收录众多多人游戏，玩家们将体验全新的派对游戏。作为《马里奥聚会》系列登陆DS平台后的首款作品，本作将以更加丰富多采的迷你游戏和更加精美的3D游戏画面，为玩家带来与众不同的趣味游戏享受，最多四人同时进行的联机游戏相信将成为全家人休闲娱乐的最佳选择。在游戏中穿插着很多有趣的小游戏，集趣味性和幽默感于一身。最有魅力的地方就应该是任天堂打造出的各个主角了。



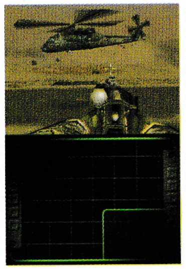
←丰富精彩的各种小游戏。

Call of Duty 4: Modern Warfare
使命召唤4 编号：1617

activison	射击	1人
2007年11月7日	512Mbit	美版



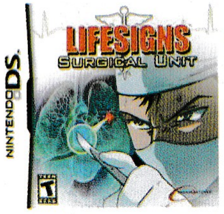
负责这款游戏开发的是开发了NGC时代一款FPS游戏《Geist》的N－SPACE公司。本作与家用机版是“平行线”的关系，游戏中的角色和场景都是NDS版所独有的。得益于出色的引擎，本作将有非常满意的帧率，同时运用大量的战场音效，令玩家的战地临场感也大幅度上升。在大多数情况下，下屏将显示地图，以及敌我双方的位置。在联机方面，本作将支持一卡多人联机，提供最多4人的联机进行作战。



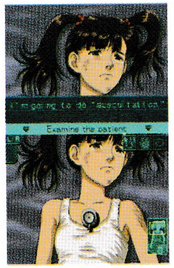
←体验现代战争的射击游戏。

Lifesigns: Surgical Unit
实习医生 天堂独太2：命之天秤 编号：1618

Spike	AVG	1人
2007年11月8日	256Mbit	美版



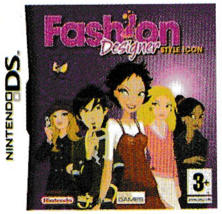
这是一款和前作一样的医疗模拟冒险类游戏，前作《天堂独太》是随NDS的首发游戏，充分利用了NDS的各种功能，为游戏中的患者进行诊疗，手术等，是一款优秀的小品游戏。本次的续作沿袭了前作非常成功的手术系统，新增的说服模式非常考验玩家的应变能力，而且只有说得成功后才可以安心的开始紧张的手术过程，整个游戏比起前作更为专业并充满挑战，根据体力，使用时间和技术三方面来为你作出评定。



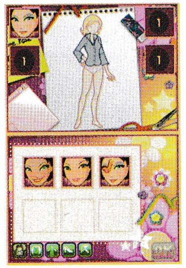
←体验如何拯救病人的游戏。

Imagine: Fashion Designer
时装设计师 编号：1623

Ubisoft	ETC	1人
2007年10月23日	256Mbit	美版



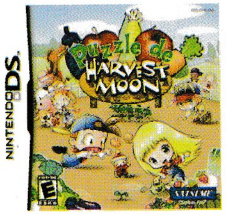
《时装设计师》是一款服装设计相关的游戏软件。主人公是想成为时尚界之星的女子，在时尚学校上学，毕业之后开设设计公司，和私人设计师签约，作出自己满意的衣服，成立小公司。出现了精美的设计的话连明星和VIP客户都会穿着你说制作的衣服。故事以任务的形式进行，努力磨练你的本领吧。不仅是故事模式，还可以根据想法进行自由的设计。本作一经推出就在女性玩家中引起一阵轰动。



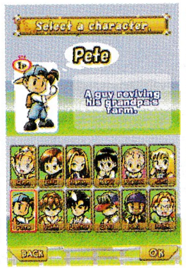
←设计出属于你自己的独特服装。

Puzzle de Harvest Moon
牧场物语方块 编号：1626

Natsume	PUZ	1人
2007年11月06日	64Mbit	美版



在掌机平台中大受欢迎的《牧场物语》改头换面推出了这款益智方块类的作品。游戏中玩家不再是每天都要照料家畜和田地的牧场主，在游戏中玩家只要用头脑就可以解决所有的难题。虽然是一款益智游戏，不过游戏中仍然还是会出现牧场系列中的知名角色。使用他们作为你的分身与朋友一决高下吧。虽然登场的人物全部是牧场物语系列的人物，但是游戏内容还是传统的方块游戏，没有加入任何牧场的相关要素，十分简单。

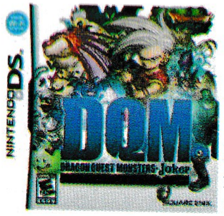


←使用牧场物语中的人物来进行方块对战。

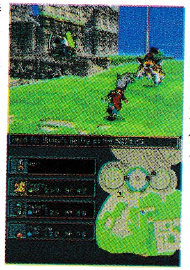
Dragon Quest Monsters: Joker
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker

编号：1628

Square Enix	RPG	1人
2007年11月8日	1024Mbit	美版



《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker》是一款以培养怪物同伴、获得最强称号“怪兽主人”为目标的RPG游戏，游戏中登场的怪物数量达200多种，其中收入了《勇者斗恶龙》系列作品中出现的大量怪物，与主人公一起冒险的特殊怪物名为“神兽”。本作虽然推出在NDS上，但游戏中的冒险舞台是全3D的广阔世界，那里有丘陵地带、有古老的王城、神秘的圣殿在等待着玩家前去冒险。另外，本作还对应联线对战。



←DQM系列的最新作。

よすみんDS
四角方块DS

编号：1631

square enix	PUZ	1人
2007年11月08日	64Mbit	日版



本作是在日本大受好评的网络Flash游戏的移植作品。游戏的规则十分简单，只要组成四角为相同方块的形状就能够组成更大的“四角方块”。NDS版加入了多人对战的模式和教学模式。作为一款简单的方块游戏却又不同于以往的传统方块游戏，因为游戏中加入了一些改革性的要素，会全方位调动玩家的兴趣，让人有一种耳目一新的感觉。另一方面，厂商的适时推出也让本来并不出彩的本作，在日本市场着实火了一把。



←比较独特的方块游戏。

EA Playground
EA游戏广场

编号：1632

EA	ETC	1人
2007年10月23日	512Mbit	美版



与Wii版相似，NDS的本作也是一款包含了不同种类运动的合集游戏。不过因为操作方式的不同，游戏的进行方式相比Wii也有一些变化，玩家不仅要使用触控笔来操作角色的移动和进攻，而且有时还要用到麦克。NDS版支持通过Wi-Fi进行全球通信对战。游戏广场中季节了很多有意思的赛车和动作游戏，可以说是一部有趣的小游戏的集合，游戏的操作十分简单，让本作成为市场上的一只黑马，在很短的时间内得到普及。



←EA公司的小游戏合集。

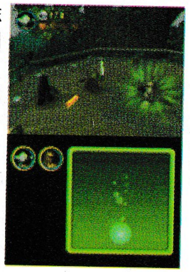
Lego Star Wars: The Complete Saga
乐高星球大战：完整的传奇

编号：1633

LucasArts	ACT	1人
2007年11月06日	512Mbit	美版



本作是之前介绍过的同名作品的美国版本。作为乐高星战系列的第三部作品《乐高星球大战：传奇》，玩家可以在此作里玩到所有星战6部曲的内容，此前系列作品中的人物都会一一登场，并且本作还增加了新关卡和新角色，除此，玩家还可以自己创建战场。游戏中集结了很多引人入胜的小游戏特有的趣味要素，用十分可爱的卡通形象吸引了大量年龄不大的玩家，可以说对本作在欧美市场的销售起到了很大的推进作用。

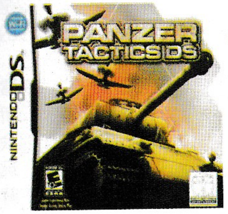


←乐高小人的星球大战。

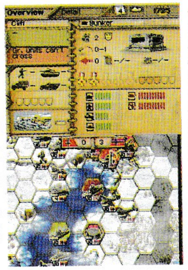
Panzer Tactics DS
装甲战略DS

编号：1636

Conspiracy Entertainment	SLG	1人
2007年11月9日	256Mbit	美版



《装甲战略DS》带你进入著名的第二次世界大战的战场。在30多个庞大的任务里指挥西方盟军、苏联或德国国防军。从1939年至1945年生产的逾140个战斗设备任你差遣。无论是在陆地、水中或空中，为完成任务目标，周密地计划你的作战方案。胜利是属于你的，但你要利用好你部队的联合作战能力！密切注意天气状况，因为很多重型作战单位会被埋在雪里！以可在多人游戏模式中挑战你的朋友！



←眼花缭乱的各种洋酒。

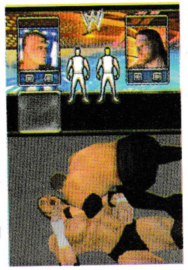
WWE Smackdown vs. Raw 2008 *MULTi 4*
国职业摔角联盟2008

编号：1638

THQ	SPG	1人
2007年11月10日	512Mbit	美版



游戏的特点就是近乎疯狂的摔跤演出，玩家要操作不同的壮汉在搏击台上与对手战斗。战斗的方式也限制极小，玩家可利用身体各个部位来打击对手，也可以利用场景来给对手致命的打击。本作是唯一官方授权的游戏，收录了美国职业摔跤联盟中存在的大量真实角色，玩家可以扮演这些角色在游戏中进行角逐，除了拳脚等本宥技外，每个角色都具备极具特色的特殊技，而画面质量将有很大的提高。



←火爆的摔跤游戏。

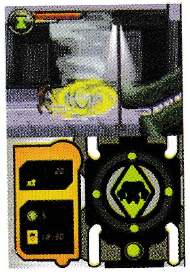
Ben 10: Protector of Earth
BEN10：地球保卫者

编号：1645

D3	ACT	1人
2007年10月30日	256Mbit	美版



游戏将采用各种各样宇宙人变身的动画主人公，在游戏中展开冒险，除了针对作品的爱好者群体以外，也是面对低龄儿童受众的游戏。《BEN10》是卡通网络(CN)独自制作的动画节目，在美国的男孩中是最受欢迎的作品之一。作为地球的保卫者会作出什么不一样的事情来呢？其实只要玩一下这款游戏，就可以从中找到答案。游戏面向低年龄的青少年，在欧美市场推出的时候引起了很大的反响。



←小小英雄的大冒险。

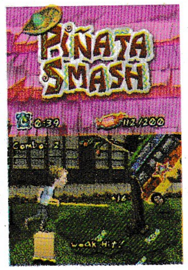
Napoleon Dynamite: The Game
大人物拿破仑

编号：1646

CRAVE	ACT	1人
2007年11月12日	256 Mbit	美版



来源于同名电影的《大人物拿破仑》的主角可不是那个几乎攻占了整个欧洲的将军，而是住在爱达荷州普林斯顿的一名普通高中生，他有着一头蓬松的红色头发，穿着笨拙的登山靴，还有一些并不为人欣赏的特殊技能，同时他也有着和其他处于这个迷茫青春期的男孩一样的烦恼。本作中的拿破仑并不是法国的民族英雄拿破仑皇帝陛下，而是一位废柴级的家伙，玩家在玩这款游戏的时候也许会从他身上找到自己的影子。



←讲述拿破仑的故事。

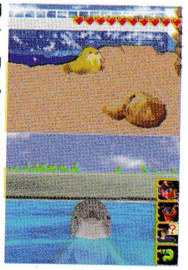
アイラブドルフィン
我爱海豚

编号：1650

STAR FISH	ACT	1人
2007年11月12日	256Mbit	日版



和海豚一起游戏吧！在《我爱海豚》这款游戏中，使用触笔就可以和海豚进行交流。随着相处的感情逐渐加深，用触笔做出指示，海豚就会慢慢获得诸如跳跃等等的技能。而且所学会的技能还可以在展会上表演，为赢得高分而努力吧！海豚是世界上除了人类以外最聪明的动物之一，科学家使出很多办法研究海豚的生态活动，可是至今仍然没能探出究竟，不知道聪明的玩家是否能通过这部游戏中了解海豚 不为人知的一面呢。



←与可爱的海豚嬉戏。

Disney Princess: Magical Jewels
迪斯尼公主：魔法宝石

编号：1653

Disney	ACT	1人
2007年11月14日	512Mbit	美版



迪斯尼的这款游戏是专门针对年轻的女性用户而设计的。女孩子们心中的白雪公主和灰姑娘等迪斯尼动画中的公主都会登场。在游戏中，玩家要控制各位公主解决出现的各种挑战，并夺回王国失去的魔法宝石。在游戏中，公主的传说和故事总是能让人想起很多美好的事情，而故事的结局一般都是两个人从此过上了幸福的生活。但是本作却有着不一样的故事发展，众多的公主角色的命运如何，掌握在各位玩家的手中。



←迪斯尼的公主大集合。

三国志DS 2
三国志DS 2

编号：1654

KOEI	SLG	1人
2007年11月01日	512Mbit	日版



《三国志DS 2》是以《三国志4》为蓝本重制，以统一中国为目标的战略模拟游戏《三国志DS》系列的第二弹。本作中，将再次追加有军事指导的入门编辑剧本，让刚接触这一系列的玩家也能够轻松游戏。三国志是一个恒久的话题，总是带给人们无穷的魅力，每次三国游戏的出现都会引起一定的轰动，特别是这次出现的是战略型的传统类型的三国游戏，更会让玩家欣喜若狂。游戏的系统方面与上一作相比有很大变动。



←传统三国志系列的续作再临。

Rayman Raving Rabbids 2
雷曼：疯狂兔子2

编号：1657

Ubisoft	ACT	1人
2007年07月19日	256Mbit	美版



在《雷曼：疯狂兔子》中，兔子们试图把雷曼囚禁在自己的世界里但最终遭遇失败。这次他们又在自己疯狂的小脑袋里打起统治地球的主意来，游戏的开场兔子们在一家大型 购物中心里建立了穿梭空间的基地。不过我们的超级英雄雷曼不会让他们轻易得逞的，他乔装打扮成疯兔们的一员准备从内部阻止他们的计划。《雷曼：疯狂兔子2》的主要游戏方式与前作基本一致，将以60种丰富多采的小游戏为主要内容。

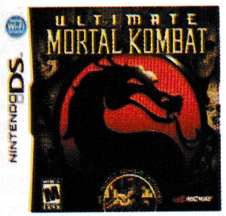


←疯狂的兔子再次登场。

Ultimate Mortal Kombat
真人快打3

编号：1658

Midway	FTG	1人
2007年11月12日	512Mbit	美版



作为第一款登陆NDS的真人快打系列作品，《真人快打3》保留了系列一贯的血腥爽快的格斗方式，并且加入了全新的“方块模式”。游戏中共有20个角色，15个不同的场地。游戏不但支持本地Wi-Fi无线联机对战，而且还可以通过Nintendo Wi-Fi Connection进行网络对战！如果对若干年前的真人快打有印象的话，大家一定会惊奇的发现，这部游戏保留了很多旧游戏中的传统要素，另人怀念。



←掌机上非常血腥的格斗游戏。

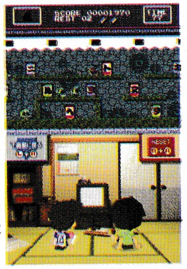
ゲームセンター-CX 有野の挑战状
游戏中心CX：有野的挑战书

编号：1660

NAMCO	ETC	1人
2007年11月14日	256Mbit	日版



本作是NBGI根据日本富士电视台的“游戏中心CX”节目改编的合集类游戏。玩家在游戏中可以同儿时的节目主持人有野一起挑战与“游戏机合体的魔王有野”。说是讨伐魔王，其实就是不断的完成一个个经典的游戏。在本作中，诸如射击类、竞速类和动作类游戏都有收录，而且就连RPG也一样存在，内容十分充实。作为一部另类风格的作品，本作成功的将各种有趣的要素加在了游戏的内容中，十分不错。



←怀旧游戏的大合集。

うわさの翠くん!! 夏色ストライカ
传言的翠君：夏色射手

编号：1661

Idea Factory	AVG	1人
2007年09月20日	512Mbit	日版



以漫画《传言的翠君!!》为题材的恋☒VG。主人公是女高中生"山手翠"，为了报复初恋对象"冰野司"的捉弄而加入了男校的足球部。隐瞒自己是女性的事实，克服合宿的困难，挑战与敌校的比赛吧！著名的同名漫画在日本乃至整个亚洲引起了很大的反响，游戏中保留了很多原有漫画中的有趣要素，让人不禁眼前一亮。在进行游戏的同时，还可以将原漫画中的有趣篇节回顾一番，真可谓是一物多用。一定不要错过。



←人气漫画登录NDS。

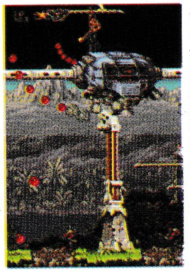
Contra 4
魂斗罗4

编号：1662

KONAMI	ACT	1人
2007年11月15日	256 Mbit	美版



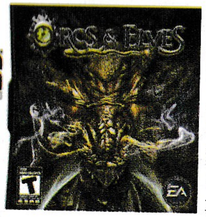
《魂斗罗4》将会发生在《魂斗罗 III 异形战争》两年之后。在从红色猎鹰（Red Falcon）手中拯救了地球之后，Bill Rizer和Lance Bean又面临着新的宇宙生物的威胁——黑蛇组织（Black Viper）。此次外星军队还联合了唯利是图的雇佣军部队疯狗（Mad Dog）和毒蝎(Scorpion)。我们的勇士们又将面对一场新的战争。作为著名的重量级游戏，本作的推出在30岁左右的成年人中引起了一定的好评，催人泪下。



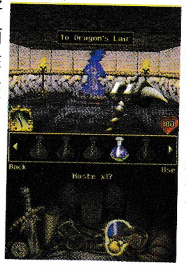
←FC上最经典的游戏再临DS。

Orcs & Elves
巨人与侏儒　编号：1663

EA	RPG	1人
2007年11月15日	128Mbit	美版



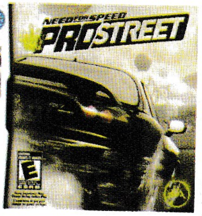
本作是在手机上大受好评的作品。游戏讲述了一个由矮人、地宫、巨龙等奇幻元素组成的经典幻想故事。虽然没有什么创新之处，奇幻故事本身却很有趣。整个游戏非常像龙与地下城扩展资料中的传奇故事，显然很能取悦RPG爱好者。作为在欧美十分有人气的手机游戏，本作的推出让欧美的玩家在掌机方面似乎又找到了很多喜欢它的理由。也许是因为作为手机游戏有很多相同的地方，本作在欧美市场上相当的成功。



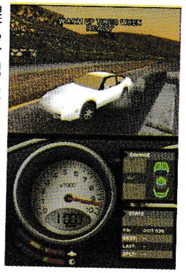
←欧美风格的硬派RPG游戏。

Need for Speed ProStreet
极品飞车：专业街道赛　编号：1665

EA	RAC	1人
2007年11月13日	512Mbit	美版



《极品飞车11：专业街道赛》由EA旗下位于加拿大温哥华的EA Black Box工作室负责研发，将带来全新的画质、赛车、人工智能和在线竞技系统，另外还有新一代“AutoSculpt”技术，可以让玩家对赛车的每一处进行改装，提高赛车性能、展现玩家的个性。另外，本作也将一改系列的风格，游戏中赛车的操作感觉更加趋于真实。其实像极品飞车这么有名的游戏就不用我们再做更多的介绍了。喜欢的玩家还等什么，快行动。



←激烈刺激的赛车游戏。

ドラゴンテイマ–サウンドスピリット
驯龙师：音魂　编号：1669

Bandai Namco Games	RPG	1人
2007年11月01日	512Mbit	日版



这是一款以培育龙为主题的游戏。该游戏充分利用了DS的麦克功能。利用麦克录下来的声音，对未孵化的龙蛋进行影响，从而产生不同类型的龙。本作收录的龙的类型达到100种以上。战斗画面中龙将以3D画面演出，而发动龙类特有的必杀技的时候，还会出现充满魄力的画面。所有的游戏都有腻烦的时候，但是我想，驯龙师给人的感觉真的很不一样，也许在时间方面，它会让玩家在一定时间内对它产生一定的依赖。



←培养各式各样的小龙。

ダンジョンエクスプローラ– 邪神の领域
魔洞战记：邪神领域　编号：1672

Hudson	A・RPG	1人
2007年11月17日	512Mbit	日版



在89年在PCE上登场的系列名作《魔洞战记》，继登陆PSP平台之后，也发布了NDS版。本作的名称为《魔洞战记：邪神领域》，玩家将在职业和种族间进行选择，进行迷宫的探索，打倒最后的邪神。本作最大的特色是对应WIFI通信，不仅可以近距离联机，而且可以通过WIFI 通信和互联网上的朋友协同作战，而游戏中将可以支持简单的通信交流。幽暗的迷宫中，你将不再是孤身一人！本作在各地市场上都有很大的成就。



←探索迷宫，打到邪神。

Final Fantasy XII: Revenant Wings
最终幻想12：亡灵之翼　编号：1695

Square Enix	RPG	1人
2007年11月21日	1024Mbit	美版



本作将会带领玩家重新体验梵和潘罗妮一起进行全新的冒险旅程，和系列的前作《最终幻想XII》相比，本作的剧情具有相对的比较强的独立性，让那些对《最终幻想》系列不是太了解的玩家也能轻松享受游戏乐趣。 NDS的触摸笔在本作中将起到很重要的作用，例如施放魔法，如果玩家用触摸笔在屏幕上画一个长方形将敌人框起来的话，那么长方形内的敌人将受到魔法攻击。同时游戏中加入的大量的符咒也让玩家觉得很特别。



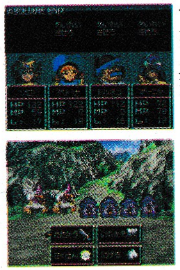
←另一个FF12的故事。

ドラゴンクエストIV
勇者斗恶龙4：被引导的人们　编号：1697

square enix	RPG	1人
2007年11月21日	1024Mbit	日版



本作是在日本具有“国民RPG”之称的“勇者斗恶龙系列”第四部作品，也是“天空系列”的第一部作品。本次登陆NDS的《勇者斗恶龙IV》将以全3D的画面呈现在玩家面前，并且将活用NDS双屏的特性，使得玩家在村镇时的视角可以看的更远。本作的一大特点就是它的人设是著名的漫画家鸟山明，他的所有作品中的人物都似乎有着相同的特点，玩家可以在这部游戏中对鸟山明的作品再次回忆当年令我们怀念的点点滴滴。



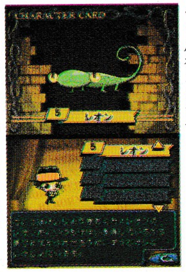
←天空勇者降临DS。

家庭教师ヒットマンREBORN！ DS フレイムランブル 开炎 リング争夺战！
家庭教师杀手里包恩 DS开炎指环争夺战　编号：1698

TAKARA TOMY	ACT	1人
2007年07月19日	512Mbit	日版



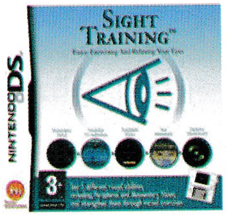
以人气动画《家庭教师杀手REBORN！》为题材的动作游戏登场了。玩家需要操纵主人公ツナ、狱寺隼人等原作中的角色展开大乱斗。本作采用了全新的系统，可以让家庭教师为自己所操纵的人物进行援护。家庭教师系列在日本有很高的人气，虽然漫画改编的游戏在日本已经屡见不鲜，但是本作的出现依然让很多漫画迷们眼前一亮。没看过原作的玩家也可以在游戏中对同名漫画的相关知识有一番了解，十分不错的游戏。



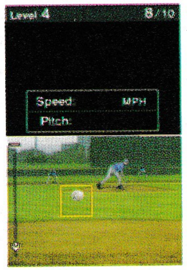
←家庭教师大乱斗。

Sight Training
DS眼力训练　编号：1705

Nintendo	ETC	1人
2007年11月21日	512Mbit	美版



眼力大考验类型的游戏。如果你平时的工作总是对着电脑，眼睛总是盯着一个地方的话，就在休息的时候，试试这款游戏吧。游戏中也有《脑力锻炼》那样每天进行的眼力测验，针对你的成绩给出目前你眼力情况的评价，通过游戏中的锻炼项目和眼保健操，相信你的视力能够很快的提升吧。在掌机上出现过很多类似的益智型游戏，在进行游戏的同时，还能对自己的能力进行很大的提高，对游戏有偏见的人大可尝试一下。



←锻炼你的眼镜。

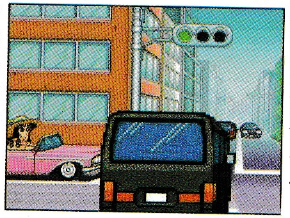
Shin Chan Flipa En Colores
蜡笔小新DS：蜡笔涂鸦大作战

编号：1713

Banpresto	ACT	1人
2007年11月23日	512Mbit	美版



大人气动画《蜡笔小新》再次化身为动作游戏在NDS上登场。主人公小新可以有很多种COSPLAY变装，每种变装都有其独特动作，善加利用才可以顺利通过各个关卡。本作还加入了利用触摸笔重新绘制画面颜色的新系统。蜡笔小新凭借其极高的人气在很快的时间内就推广在各个游戏媒体上，很多人都对蜡笔小新的游戏缺少免疫力。

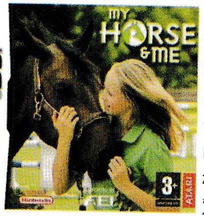


←邪恶的小新的新故事。

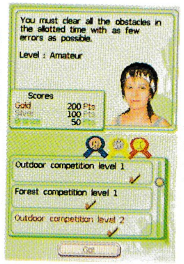
My Horse & Me
马儿与我

编号：1715

ATARI	SLG	1人
2007年11月23日	512Mbit	美版



这是之前介绍过的同名作品的另一版本，因为几乎所有的成功游戏都会推出各个版本。本作是目前唯一一款经过官方授权的赛马养成类游戏，玩家在游戏中从照料马儿到一起与马儿参加比赛，这所有的工作都可以由你亲自参加。因为得到了官方的授权，本作使用了大量真实存在的比赛场地和赛马的资料，而且就连赛马的动作也极为真实。欧洲的玩家一定会觉得这款游戏十分的亲切，因为在欧美，训马几乎是一种国民级运动。



←育成马儿，夺去桂冠。

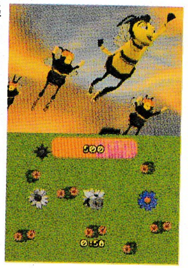
Bee Movie Game
蜜蜂总动员

编号：1717

Activision	ACT	1人
2007年07月19日	256Mbit	美版



本作是根据梦工厂2007年上映的同名电影改编的动作游戏。游戏中玩家可以体验小蜜蜂在大城市空中穿梭的奇妙感觉，除此之外还有一定的驾驶内容。游戏故事讲述的是一只名为Barry 的刚毕业的蜜蜂开始了他唯一的事业选择——采蜜，当然我们的主角并不甘心于这种枯燥的工作，于是他找机会离开了蜂房，并在遇险时被纽约的养蜂人Vanessa　所救。Barry发现人类的蜂蜜消耗量非常大，决定组织他们继续偷窃蜜蜂。

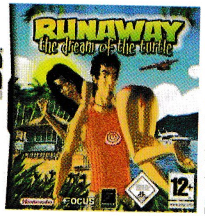


←小蜜蜂的冒险故事。

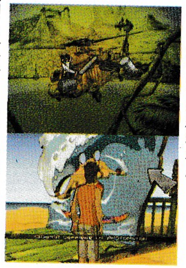
Runaway: The Dream of the Turtle
逃亡：海龟之梦

编号：1719

FOCUS	AVG	1人
2007年11月24日	1024Mbit	美版



本作是移植自PC同名作品的冒险解谜类游戏，由于2003年推出的PC版前作《逃亡1》曾受到广大玩家的一致好评，曾创下在欧洲售出六十套的骄人战绩，该作采用的是纯手绘漫画风格，冒险内容主要限定在美国展开。而此次的《逃亡：海龟之梦》更是全新加入了改良的3D卡通渲染引擎，整体效果仍然保持了前作神韵，采用的是3D人物与2D背景结合的方式，解决了卡通渲染技术制作的游戏人物与场景格格不入的缺陷。



←PC主机上的移植游戏。

高元寺女子サッカ　2～恋はネバギバ高元寺～
高元寺女子足球2

编号：1720

STAR FISH	SPG	1人
2007年11月23日	512Mbit	日版



在这款游戏中，主人公茂江流斗志是高元寺女子学园的体育老师。他能否率领着新成立的女子足球部取得全国优胜呢。这款融入了足球和恋爱养成的冒险游戏，由STARFISH公司制作。游戏中，将按照月份为单位进行游戏，前三周是冒险阶段，玩家需要解决女子足球部的部员们遇到的各种问题，进而提升信赖度和好感度，这两项数值的高低将直接影响到训练的效果。而每月的第四周就是训练阶段，带领女子足球队取得胜利吧。



←美少女的足球对战。

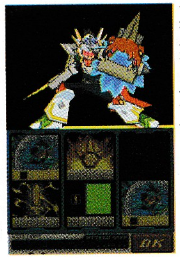
流星のロックマン2ベルセルクXシノビ
流星洛克人2：狂战士×忍者

编号：1722

Capcom	RPG	1人
2007年11月22日	256Mbit	日版



本作是于2006年12月发售的NDS游戏《流星的洛克人》的续作。游戏加入了叫做“DRIVE”的变身系统，使主角化身为三个拥有特殊能力的种族来作战。作为卡普空最有名气的当家花旦级作品之一，每一次洛克人游戏的出现都会给玩家带来相当大的惊喜。这次的洛克人游戏更是中加入了很多不一样的新鲜要素，让不少喜欢洛克人的玩家欣喜不已。本作在世界各地的销售都高居不下，让他们的很多对手都羡慕的合不笼嘴。



←流星洛克人再度出击。

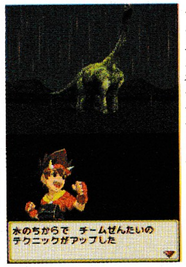
古代王者 恐龙キング 7つのかけら
古代王者恐龙王：七个碎片

编号：1723

SEGA	RPG	1人
2007年11月22日	1024Mbit	日版



本作是大型街机设施卡片游戏《古代王者恐龙王》的DS移植作。玩家是喜欢恐龙的少年“古代龙太”，从企图征服世界的罪恶博士手中抢夺神秘的七颗恐龙化石的碎片，这些恐龙化石的碎片都是超级系强大的恐龙，一旦复活并被坏人控制的话，后果不堪设想，所以，玩家必须使用恐龙将对手一一击败。战斗系统使用的是方便简单的剪刀、石头、布，所以即使是第一次接触这个游戏的玩家，也会轻松掌握战斗的操作。

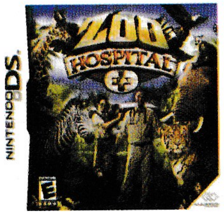


←小正太教你认识恐龙。

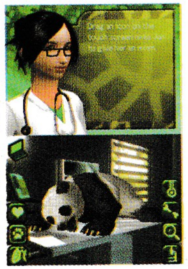
Zoo Hospital
动物医院

编号：1726

MAJESCO	SLG	1人
2007年07月19日	512Mbit	美版



在本作中，玩家可以体验一下兽医的感觉。游戏中拥有共计40种不同的动物等待你的治疗，玩家要从拔牙到照X光等多种不同的迷你游戏中学习如果照顾动物们。与其他同类型游戏不同的是，本作支持两人合作，同时为动物排除病患。本作是一款类似于模拟医院类型的游戏，玩家扮演医生的角色为各种动物看病，这些可爱的动物会摆出各种各样的可爱姿态，另你不禁怦然心动。赶快去体验一下吧。



←眼花缭乱的各种洋酒。

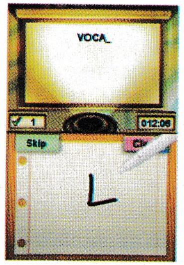
My Word Coach: Improve Your Vocabulary
我的单词教练

编号：1727

UBISOFT	ETC	1人
2007年11月26日	512Mbit	美版



由育碧公司计划在DS和Wii上推出《我的单词教练》是款正规的单词学习游戏。如游戏的名称所提到的那样，在游戏的开始，你必须从五位形象，个性完全不同的角色中选择一位作为你的教练。然后通过开始的一些小问题，确定你的初始水平，进行有针对性的训练。DS版中将充分利用触摸屏的特性，你可以轻松地进行填字和学习。没有基础的人也不用担心，你完全可以从头学起，扩展你的词汇量。本作适合各年龄层的玩家。

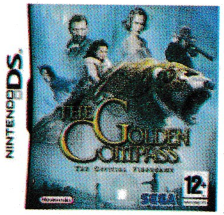


←用DS来学习英语。

The Golden Compass
黄金罗盘

编号：1737

SEGA	AVG	1人
2007年11月28日	512Mbit	美版



《黄金罗盘》其实是以在欧美地区广获好评的奇幻文学作品“黑暗元素首部曲：黄金罗盘”为题材改编，这部由Philip Pullman创作，在欧美销量直逼J.K.罗琳的“哈利波特”系列，但口碑更胜“哈利波特”的文学作品，在欧美地区可说是得奖无数，甚至在今年底还将由美国新线电影公司拍摄三部曲电影，分别是：黄金罗盘、奥秘匕首、琥珀望远镜，电影“黄金罗盘”预计2007年12月上映，本作也是第一部改编自它的动作游戏。

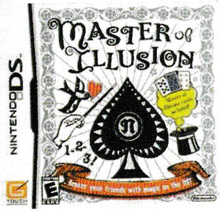


←欧美人气电影登陆DS。

Master of Illusion
魔法大全

编号：1744

Nintendo	ETC	1人
2007年11月29日	128Mbit	美版



你喜欢魔术吗？你喜欢看魔术表演吗？你会魔术吗？任天堂推出的这款在《魔术大全》就是一款教你如何玩魔术的另类游戏。在游戏中，通过血型和星座等的问题回答就可以帮你占卜。玩家可以把这个软件当成一个魔术老师，它会教给你各种魔术的表演方法和技巧，也会表演魔术给你看。如果使用随软件附送的魔术扑克，再加上跟随软件加以锻炼，你也会成为出色的魔术师。玩家在本作之中还会学到一些魔术知识。



←教你玩魔术的游戏。

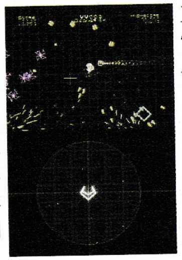
Geometry Wars: Galaxies
几何战争：银河

编号：1745

Sierra	STG	1人
2007年11月29日	512Mbit	美版



作为Xbox live arcade最佳游戏的获得者，本作也推出了NDS版。游戏在保留360版原有刺激激烈的战斗感的同时还将很好的利用NDS的触摸屏，除此之外也还加入了全新的单人模式。当然作为同时登陆Wii与NDS两大任天堂主机的游戏，本作也支持两个版本进行联机，以此获得更多隐藏要素。什么是好玩的游戏，我想银河这部游戏就是告诉你，其实简单有趣的游戏就是玩家最喜欢的游戏，没有长篇幅的剧情，只有有趣的要素。



←奇怪的射击类游戏。

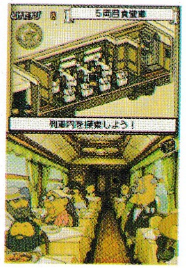
レイトン教授と悪魔の箱
雷顿教授与恶魔之箱

编号：1739

level5	AVG	1人
2007年11月28日	1024Mbit	日版



新的场景，新的事件，并且能与前作联动。《雷顿教授和不可思议的小镇》才在日本发售，游戏的制作公司Level-5就给玩家带来了游戏续作的情报。Level-5打造的“雷顿教授”系列的第二作的名称被定为《雷顿教授和恶魔之箱》，游戏的平台同样是NDS。系列将以三部曲的形式推出，这次最新公布的第二作的舞台被定在一辆快速列车上，通过在游戏中获得的密码，这样便无形的将系列的两部作品联系在了一起。



←眼花缭乱的各种洋酒。

MegaMan Star Force: Dragon
流星洛克人：青龙

编号：1741

CAPCOM	RPG	1人
2007年11月29日	256Mbit	日版



本作的故事发生在《洛克人EXE》中洛克人和热斗的时代的数百年以后，无线网络取代了传统的网线连接的时代。现实世界“外普洛特”中无法用肉眼看见的“电波”所连接的网络无处不在，而各种数据也正是通过这些网络不断的往来穿梭。在这样的“电波世界”中发生了各种各样的事件，主人公洛克人在“现实世界”和“电波世界”交错的世界中冒险。所有的人，在世界中都有交叉相遇的机会，所以一定要把握机会。



←洛克人系列的最新作登场。

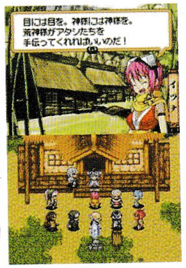
降魔灵符伝イヅナ弐
降魔灵符传2

编号：1748

Success	RPG	1人
2007年11月30日	512Mbit	日版



本作是美少女迷宫系列的第二部作品，在游戏中玩家可以操作前作中人气仅次于主角的シノ，挑战自动生成的迷宫。作为新追加的要素，游戏中加入了可以切换操作角色的全新系统。此外，在前作中就十分受欢迎的“灵符系统”在本作中也会大大强化。本作与前一代相比，加入了很多不一样的要素，并且剧情与前回相比更为有趣，人物的数量也比前作有所增加，系统操作方面却与前一代作品没有太大的区别。



←美少女与你共赴迷宫。

游戏王デュエルモンスターズ ワールドチャンピオンシップ 2008
世界冠军大会2008

编号：1751

KONAMI	卡片对战	1人
2007年11月30日	1024Mbit	日版



作为《游戏王》系列2008年对战游戏首选的作品，游戏除了例行增加了全新的卡片和故事之外，还针对Wi-Fi联机的规则进行了一定调整，在本作中只要玩家在网络对战模式中因为网络错误或为了避免失败而故意切断网络，就算失败。游戏王是一部经典的卡片类型战斗游戏，游戏中的战斗要素分布十分均匀，所有的辅助类卡片都有很大的作用，在战斗中稍有不慎就会被消灭，所以每个小细节都是胜利的关键。



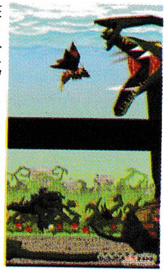
←经典的卡片对战游戏。

Godzilla Unleashed: Double Smash
哥斯拉：能量释放 双重打击　编号：1758

ATARI	ACT	1人
2007年12月3日	512Mbit	美版



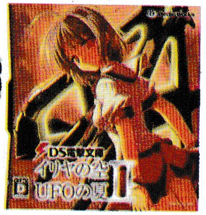
游戏的单机剧情分为四个主要组成部分，而根据玩家所选择的路线的不同，剧情的发展也会产生相应的变化，战斗的场景、面对的敌人以及中途穿插的电子小说式的故事情节也完全不同。另外，与系列前作不同的是，由于延续了原作故事中巨大外星结晶体入侵地球的剧情，因此游戏中的城市环境也将发生很大变化。由于采用了新的制作手法，当玩家打击建筑物时，建筑表面会出现被破坏的痕迹，出现崩塌的瓦砾和碎石，玩家可以尽情享受破坏的快感。



←格斯拉怪兽的大破坏。

イリヤの空、UFOの夏II
DS电击文库：伊利亚之空UFO之夏2　编号：1761

media works	ETC	1人
2007年12月3日	1024Mbit	日版



《伊利亚的天空UFO之夏》（イリヤの空、UFOの夏）是秋山瑞人发表《电击文库》的小说作品，以1947年的Kenneth Arnold事件为主线，讲述了名叫伊里野的女孩驾驶特殊战斗机，与UFO作战的故事。暑假最后的那天夜晚，浅羽直之与一位不可思议的少女伊里野加奈相遇。新学期，伊里野转学来到浅羽的班级。不擅于与别人交流的伊里野，只有在浅羽的面前才可以敞开心扉。



←引人入胜的电子小说。

THE Puzzle Quest: Agaria no Kishi
益智之谜：战神的挑战　编号：1762

D3 PUBLISHER	AVG	1人
2007年12月3日	256Mbit	日版



本作是之前介绍过的同名游戏的不同版本。是一款融入了RPG要素的解谜游戏，以独特的设计获得了广泛的好评。有兴趣的玩家可以试试早先发售的欧版。本作在内容和价位上都有相当成功的定位，内容上继承了很多之前有过成功经验的游戏中的经典要素，不仅是内容上，游戏的价格上也进行了一定的研究，由于价格与同款游戏相比低出将近一半左右，让很多玩家禁不住将它收入囊中。综合来看，还是一部不错的游戏。



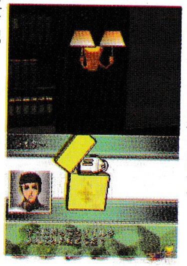
←RPG要素十足的冒险游戏。

SIMPLE DSシリ　ズ Vol.27 ＴＨＥ密室からの脱出
Simple DS系列 第27辑:THE 密室逃脱　编号：1767

D3	AVG	1人
2007年12月3日	256Mbit	日版



这是一款考验玩家在种种状况下从密室中脱逃的冒险游戏。玩家需要使用密室中找到的道具，并且进行组合。游戏中，玩家需要在密室中移动，用触笔调查可疑的地方，发现了道具的话，就会存在所持的道具中。存储的道具任何时候都可以使用，也存在在意外的地方使用出乎意料的道具的状况存在。同时，本作中不仅可以使用单一的道具，还可以将道具进行组合，比如将没油的打火机和油进行组合搭配的话。



←运用你的智慧逃离密室。

テイルズ オブ イノセンス
圣洁传说　编号：1770

NAMCO	RPG	1人
2007年12月3日	1024Mbit	日版



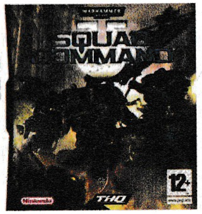
本作依然保持《风雨传说》的画面风格，而本作的人设工作也是由猪股睦实小姐负责。战斗方面采用了名为“Dimension Stride”的新系统。除了游戏的片头动画仍然由production IG负责制作之外，主题歌也由日本歌手吉田亚纪子演唱。作为传说系列的又一力作，本作可以说在发售时得到了很多玩家的支持，不管游戏的内容如何，在游戏还没上市的时候，本作就先声夺人，出其不意的取得了优势。



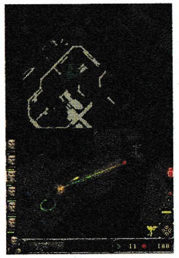
←传说系列最新作登场。

Warhammer 40,000: Squad Command
战锤40000：小队指令　编号：1774

THQ	SLG	1人
2007年12月6日	256Mbit	美版



本作是一部由欧洲的游戏制作商制作的战略模拟类型的游戏。本作先后推出了很多版本，以新奇的游戏风格，很快赢得了大量玩家的喜爱，游戏的内容仍然讲述人类与混沌之间的战争故事，而且因为掌机不适合进行过于紧张激烈的游戏，这次还将游戏类型改修为回合战略类。游戏包含单人模式和多人联机模式，其中单人模式拥有共计13个关卡。玩家在进行模拟战斗的时候，要兼顾其他队员的情况，照顾全局，才能胜利。



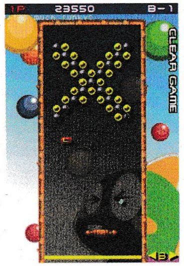
←欧美风格的即时战略游戏。

アルカノイドDS
打砖块DS　编号：1780

TAITO	TAB	1人
2007年12月6日	512Mbit	日版



自从86年在街机上发布第一作的“Arkanoid”之后，以独特的操作方式和容易上瘾的游戏内容，获得了相当多的FANS的支持。该系列也曾经在FC和PS等机种上移植过，追加了新的物品和砖块。在DS版的本作中，共有140关清版舞台可供选择，在清版的舞台上，可以进行追加各种各样通过条件的“任务模式”。作为经典的打砖块游戏，本作在还没有发售的时候，就被很多成年人翘首以盼，久违的感觉真好。



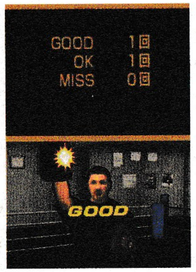
←经典的休闲小游戏。

K-1 WORLD GP 绝对王者育成计划
K-1世界冠军：绝对王者育成计划　编号：1781

D3 Publisher	SLG	1人
2007年12月6日	512Mbit	日版



以融合空手道和拳击等格斗类型而深受欢迎的K-1格斗也在NDS上推出相应的游戏了。作为一款NDS游戏，本作的画面虽然不能与家用机相比，不过却也算上是NDS同类游戏中的佼佼者，各位选手的肢体动作也十分的流畅。本作的游戏类型可谓十分特殊，将格斗和育成模拟合二为一，玩家在进行游戏的时候一定会体验到不一样的感觉，一定相当期待吧。这次本作中加入了大量的有趣要素，值得期待。



←培养最强的世界冠军。

パワプロクンポケット10
实况口袋棒球10

编号：1782

KONAMI	SPG	1人
2007年12月6日	512Mbit	日版



《实况口袋棒球10》终于到了系列的第10作，10代最大的特征就是在棒球模式下，全部以3D模式显示，同时为了提高临场感，本作加入了实况解说。本作中的生涯模式，以男女同校的寄宿制高中为舞台。通过参加志愿者活动来获取点数换取棒球道具和物品。而且在本作中高年级和低年级的上下关系非常严格，在一年级的时候，几乎都是捡球等基础训练。克服这些困难取得棒球联赛的优胜吧。人物方面使用了全立体的效果。

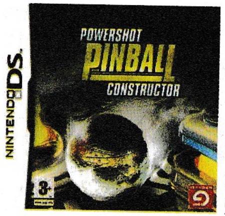


←Q版的棒球游戏。

Powershot Pinball Constructor
强力弹珠台设计师

编号：1784

OXYGEN GAMES	TAB	1人
2007年12月6日	128Mbit	美版



这款游戏的玩法虽然与普通的弹珠台游戏没有什么两样，不过游戏中给玩家提供了一个设计模式，玩家在这里可以利用游戏中提供的素材对弹珠台进行大胆的设计，并利用无线通信功能将自己设计的关卡发送给好友，让他们也为你的设计叫好。另玩家喜欢的游戏，最大的特点之一就是创新，在这款弹珠台游戏中，玩家可以自由变换设计游戏的操作以及背景图案，可以在享受游戏乐趣的同时自由变换心情。

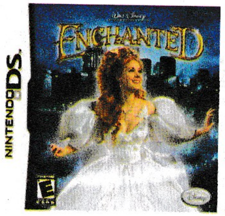


←设计风格独特的弹珠台。

魔法にかけられて
魔法情人

编号：1786

Disney	AVG	1人
2007年12月6日	256Mbit	日版



在童话的动画世界中，公主爱上了英俊潇洒的王子，王子也对公主的美丽仰慕倾心，两人爱火愈烧愈烈却引起了王子的母亲——邪恶皇后的极大不满。妄图控制一切的女王当然不允许自己的儿子被别的女人所占有，变态的欲望加强大的力量，其结果就是无可拂逆的征服。女王轻挥手指，公主便被驱逐出了这个梦幻的童话世界而来到了现代的都市——纽约。美国厂商制造的童话改编的游戏总是能引起一部分玩家的共鸣。

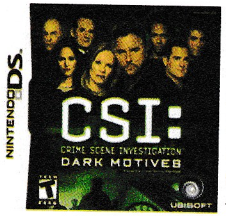


←经典的童话故事。

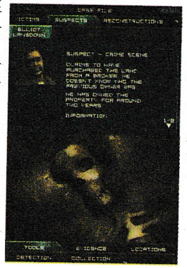
CSI: Dark Motives
犯罪现场：黑暗动机

编号：1787

UBISOFT	AVG	1人
2007年12月8日	256Mbit	美版



改编自美国同名电视连续剧的本作是一款冒险解谜类游戏，在游戏中玩家将扮演电视剧中的角色，并使用各种先进的道具来获得解开各个案件的谜团。在本作中玩家可以使用更多的检查道具，并且还有专门的车库用来查找汽车或摩托等交通工具留下的线索。玩家可以在寻找线索的途中也能够有更多种的迷你游戏可以挑战。原作电视剧在全球引起了广泛的关注，短时间内就获得好评，本作继承了原作中的一些不错的要素。

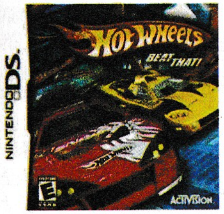


←各种迷题等你来揭开。

Hot Wheels: Beat That!
无敌风火轮赛车：极限竞速

编号：1788

Activision	RAC	1人
2007年12月8日	256Mbit	美版



游戏将带来了更酷的赛车、极限的赛道和高互动性的障碍！玩家将和20辆授权的风火轮赛车在11条狂野的赛道上风驰电掣，还可以不断给赛车升级向第一名的荣誉发起冲击。游戏有多种不同的模式，包括：极限挑战、快速赛车、收集者、生存赛、时间赛。如果玩家能以大无畏的精神和漂亮的驾驶技术给观众留下深刻的印象，那么将会有机会参加更高级别的比赛，并赢取更好的赛车。可以选择自己喜欢的颜色和轮胎。



←眼花缭乱的各种洋酒。

Strawberry Shortcake: The Four Seasons Cake
草莓娃娃：四季蛋糕

编号：1791

game factory	ACT	1人
2007年12月10日	128Mbit	美版



草莓娃娃是在欧美极具人气的卡通形象，此次推出的NDS版《草莓娃娃：四季蛋糕》正是瞄准女性市场所推出的动作游戏。玩家这次扮演的草莓娃娃要在游戏中寻找制作全世界最大蛋糕的四种材料，已达成制作石阶上独一无二的超大蛋糕的梦想。游戏的玩法是经典的"跳跃式"动作游戏，相信所有的女玩家都会喜欢。本作面向的是低年龄段的青少年玩家，所以角色的形象设计也趋于幼齿型，这些对游戏的内容都十分有帮助。



←超可爱的草莓娃娃登场。

Yes! プリキュア5
Yes！光之美少女5

编号：1792

BAIDAI	AVG	1人
2007年12月10日	128Mbit	日版



本作是根据日本ABC电视台早间时段播放的人气动画改编的"新感觉动作游戏"。游戏最大的特征就是被称为"sign command"的系统，玩家只要在下屏幕根据游戏提示绘制符号，就可以简单的进行变身和各种攻击。不过输入符号的时间是有限的，如果在规定时间内没有成功输入，就会失败。在战斗时，美少女们之间的配合攻击是取胜的关键，而且使用配合攻击也能够进入之前不能进入的地区，总体来说感觉不错。



←可爱美少女的战斗。

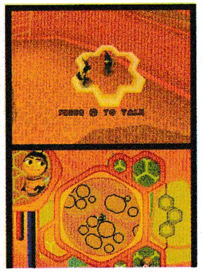
Bee Movie Game
蜜蜂总动员

编号：1793

Activision	ACT	1人
2007年12月10日	256Mbit	美版



本作是根据梦工厂2007年上映的同名电影改编的动作游戏。游戏中玩家可以体验小蜜蜂在大城市空中穿梭的奇妙感觉，除此之外还有一定的驾驶内容。游戏故事讲述的是一只名为Barry 的刚毕业的蜜蜂开始了他唯一的事业选择——采蜜，当然我们的主角并不甘心于这种枯燥的工作，于是他找机会离开了蜂房，并在遇险时被纽约的养蜂人Vanessa所救，蜜蜂与人类之间的混乱关系是本作要表现的主题。



←小蜜蜂的大冒险。

はねるのトびらDS短縮鉄道の夜
跳跃之门DS：短缩铁道之夜　编号：1794

NAMCO	ETC	1人
2007年12月10日	128Mbit	日版



本作是根据日本同名的电视节目改编的问答类游戏，游戏的规则与电视节目一样，首先仔细聆听题目，然后根据题目中的提示对NDS的麦克大声说出答案就可以了。作为全日本十分有名的电视节目，本作的推出几乎不用任何的宣传造势，几乎对这个节目感兴趣的人几乎都会动员周围的人买这部游戏，真可以称他们为免费的义务宣传员，确实不错。



←看电视，答问题。

ぼくとシムのまち
模拟人生：我的模拟人生　编号：1800

EA	SLG	1人
2007年12月10日	256Mbit	日版



从游戏开始你就能创造出属于自己的个性角色。你将会选择性别，发型，头发颜色，皮肤明暗，眼睛形状，眼睛颜色，还有你的衣服。甚至你还可以用触笔设计衣服。之后你将会搬进渡假村。这个地方能否充满生机，完全取决于你的行为。你可以参加许多活动，定制风景使之变成一个渡假胜地吸引更多的游客，或者重建森林吸引新的动物定居。这些将会对城镇的外表产生直接的效果。你也能藉由购买或收集新的家具和衣服定制你的房子和用具。



←体验另一个人生。

银魂 银玉くえすと 银さんが转职したり世界を救ったり
银魂：银玉谜题 银转职拯救世界　编号：1801

Banpresto	RPG	1人
2007年12月10日	512Mbit	日版



本作是根据日本人气动漫《银魂》改编的角色扮演类游戏，游戏的主题是换装，通过换装来拯救世界。本作中银将挑战各式各样不同的职业，而在原作中从没有见过的原创服饰也会登场哦。据称本作中将搭载丰富的语音，让玩家的体验更加深入。本作继承了所有动漫改编游戏的要素，他们的共同特点就是将原作中的感人情节全部摄入，并配合掌机的特点进行了一定的改动，所以玩家在进行游戏的时候会　想起很多原作中的情节。



←人气动漫作品登场。

ネプリーグDS
日本联盟DS　编号：1802

JALECO	ETC	1人
2007年12月10日	512Mbit	日版



本作是根据日本同名热门电视节目改编的问答类游戏软件，玩家在游戏中可以回答各种有关生活常识的问题，问题数量共计一万条，可谓相当丰富。最近一段时间，日本掀起了一阵电视节目改编的热潮，在这场激烈的运动中，本作也成为被改编的　对象之一。作为大家耳熟能详的节目，本作的推出同样省去了很多不必要的宣传费用，几乎所有了解这部电视节目的观众都对这部游戏密切关注。本作中加入了一些比较有趣的要素。



←快速积累生活常识。

Draglade
改造节奏大战:龙剑战记　编号：1808

ATLUS	RPG	1人
2007年12月11日	256Mbit	美版



将声音和战斗相融合的新感觉战斗，那就是"龙剑"！战斗会一直处于兴奋状态那不用说，还拥有了玩家独自创作的机能，主人公的战略性大幅度上升！利用"只有你自己的角色"，以展开激烈的战斗为顶点作为目标吧！从炎、水、土、雷四个属性中主人公要从其中选择一个，更会从七种颜色中选择自己喜欢的颜色！以及可以组合100种的必杀技"巴雷特"，和演奏音乐的连续技"节拍连锁"，最终完成只拥有自己风格的角色。



←风格独特的RPG游戏。

兽神演武DS
兽神演武DS　编号：1810

D3 PUBLISHER	A・RPG	1人
2007年12月13日	512Mbit	日版



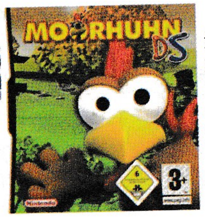
《兽神演武》是由《钢之炼金术师》的作者荒川弘所绘制的一部漫画作品。继宣布动画化后，又宣布本作将推出DS版同名游戏。游戏的类型为武侠动作RPG游戏。作为一部有趣的漫画作品，几乎所有人都对它翘首以待，但是漫画原作并不让人满意。所以很多对荒川弘有爱的玩家都对改编的这部掌机作品十分的期待，不管怎么说，只有玩一玩才会了解。对原作中的人物进行了最大限度的保留。



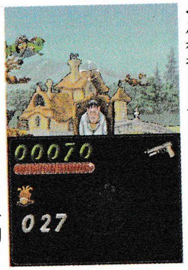
←另一个封神演义的故事。

Moorhuhn DS
射鸡英雄传　编号：1814

PHENOMEDIA	ACT	1人
2007年12月14日	256Mbit	美版



玩家在游戏中通过使用触控笔点击屏幕来射击空中飞行的"飞鸡"。游戏共分为6个关卡，如果你觉得单人模式没什么挑战，还可以将自己的成绩上传至网络中，与其他玩家进行比较。如果大家对很久以前的一部小游戏有印象的话，那么，哈哈哈，没错，就是那部小猪游戏，曾经在街机中呼风唤雨的游戏，今天终于发售了改编的续作。在面向低年龄层发售的同时，它也引起了成年人的关注，可以说游戏的销售十分成功。



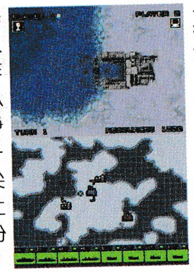
←风格搞笑的射击游戏。

Steel Horizon
钢铁地平线　编号：1815

KONAMI	SLG	1人
2007年12月14日	512Mbit	美版



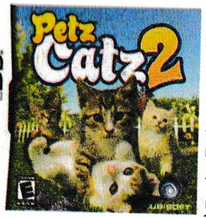
《钢铁地平线（Steel Horizon）》是以第二次世界大战为舞台的战略游戏。本作将会提供回合制和即时战略游戏方式，让玩家完全控制海军舰队，配备各种战舰、航空母舰、巡洋舰、驱逐舰和潜水艇展开激烈的海上大战。本作支持单人和多人游戏模式。本作以二战为背景，并且从不同的角度呈现了战争背后的事件和人物。一个神秘集团在幕后用尖端技术发动了战争，让世界陷入混乱。玩家扮演船长最终拯救世界。



←激烈的海上大作战。

Petz Catz 2
猫猫故事2　编号：1819

UBISOFT	ETC	1人
2007年12月17日	128Mbit	美版



本作是由Ubi公司推出的养猫游戏系列第二部作品。玩家在游戏中可以与各种小猫一起玩耍，游戏中出现的小猫共分为11个品种、一共29只。在本作中可以对可爱的小动物进行抚摸把玩，应该说，很多玩家都对这种可爱类型的小游戏没有抵抗力。但是本作似乎更加有过之而无不及，因为本作对应掌机的特点加入可以联动的要素，玩家可以通过触摸屏和麦克风与可爱的猫咪进行交流，看着这些可爱的小猫，你是否想咬它们一口呢？



←与可爱的小猫嬉戏。

ソニック ラッシュ アドベンチャー
索尼克冲刺：大冒险　编号：1820

SEGA	ACT	1人
2007年12月17日	512Mbit	日版



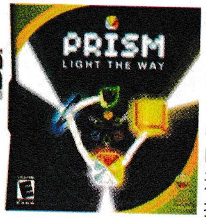
本作支持DOWNPLAY以及WIFI通讯，可以尽情的享受MISSION BATTLE和联机的乐趣。在该作中可以乘坐ホボクレプト以及潜水艇等多种多样的交通工具，使用触笔可以使SONIC更加自由的移动，可以搜集散落在各处的金环。BOSS画面占据2个屏幕，而且预定用2D和3D两种形式表现。作为世界有名的世嘉公司的人气作品，每一部索尼克游戏都受到玩家的热烈追捧， 本作更是加入了一些革新的要素。



←音速刺猬又回来了。

Prism: Light the Way
棱镜：照亮　编号：1826

SECRET STASH GAMES	ETC	1人
2007年12月17日	64Mbit	美版



这是一款很容易让人喜欢的游戏，玩家在游戏中可以随意画出“棱镜”，以此改变光线的移动方向，游戏的规则就是这么简单。本作共包括130个不同的谜题，此外还有一个随机生成谜题的无限模式，让玩家不断的挑战自我。本作与传统类型的游戏不同，不属于任何一个传统的游戏类型。本作代表了新类型的游戏，让玩家耳目一新，感觉到不一样的游戏乐趣。本作充分显示了制作人的才能，让玩家领略到了另类游戏的有趣。



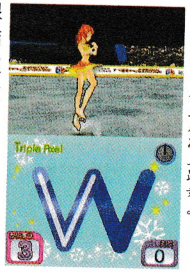
←使用触笔解开迷题。

くるくるプリンセス梦のホワイトカルテット
溜冰公主：梦之白色乐章　编号：1828

Spike	AVG	1人
2007年12月17日	256Mbit	日版



本作是使用触笔来进行花样滑冰的《溜冰公主：闪亮花样 冰上天使》的续篇。可以将跳跃、滑行等特技自由的组合，本作中将由得意技相异的四名角色登场。在游戏中还会出现选择分支，会和登场角色的亲密度发生变化。根据亲密度不同，游戏结局也会发生变化。玩家控制一位可爱的小女孩，在冰上奋勇打拼，梦想就是成为世界第一的滑冰冠军。我想，喜欢冰上运动的玩家一定要购买这款游戏，体验其中的不同之处吧。



←美丽的小公主在冰上跳舞。

きらりんレボリュ ション つくってみせちゃお！キメ きらステ-ジ
恋星革命：秀给你看！你的闪亮舞台　编号：1829

KONAMI	AVG	1人
2007年12月17日	512Mbit	日版



以女孩子为销售对象的《恋星革命》系列推出了偶像为主题的游戏作品。在这次的游戏中你将可以从头到尾都有自己亲自来安排一位偶像的各种行动和衣装。玩家可以在街上收集和购买各种服装或道具，根据同伴的提示来修改自己的偶像训练课程，最后就可以实际参加演出了！除了游戏的主要内容之外，还有大量的迷你游戏等着你的挑战。不光是女孩子，男生们也可以尝试一下本作，因为其中有大量的萝莉女孩登场。



←创造新的偶像吧。

Code Lyoko
虚幻勇士　编号：1832

THE GAME FACTORY	ACT	1人
2007年12月17日	512Mbit	美版



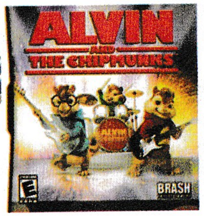
凯德中学里有四个性格各异的中学生，喜欢上数学和物理课的计算机天才任杰；喜欢搞笑又酷爱摇滚乐的陈迪，总是被大家谈论的校园白马王子李奇，还有比他们三个高一年级练就一身好功夫的日本女孩尤慧子。他们四个共同保守着一个惊天动地的大秘密，在一座大型计算机里存在着一个叫兰科的虚幻世界，那里的主宰者是夏之纳、兰科，夏之纳控制着四种极具攻击性的怪兽：土薯，圆格，方文和飞蚊，十分有趣。



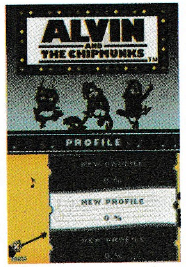
←青少年冒险的故事。

Alvin and the Chipmunks
艾尔文与花栗鼠　编号：1833

BRASH	ETC	1人
2007年12月18日	512Mbit	美版



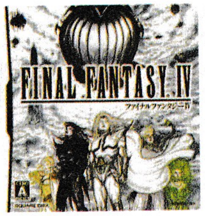
根据即将于07年圣诞期间上映的同名电影改编的游戏，游戏与电影的故事一样，都是讲述了三只有音乐天份的花栗鼠，巧遇潦倒的作曲家，他们二话不说就霸占戴维的房子，为了说服戴维让它们住下，三只花栗鼠也展露天份，原来它们不仅会说话，还很会唱歌。 很快地，三只花栗鼠就唱出名号，作曲家不仅为它们创作词曲，还身兼父职照顾它们。只是花栗鼠走红后也开始拿跷，甚至挑衅他，处处向他找碴。



←小老鼠当上了音乐家。

FINAL FANTASY Ⅳ
最终幻想4　编号：1834

SQUARE ENIX	RPG	1人
2007年12月19日	1024Mbit	日版



继Square Enix在NDS上重新制作了《最终幻想3》后，该系列第四部作品——《最终幻想4》也以全新的姿态登陆NDS平台了。与NDS的《最终幻想3》相同，本作也经过了完全3D化，而且制作方借由《最终幻想3》DS版所积累的经验，本作在画面表现上将更加出色。作为一部最终幻想系列的翻新作，本作在游戏的质量上几乎完全将原作超越，不一定质量好就代表内容好，但是没有画面的支持，别的都是白说。



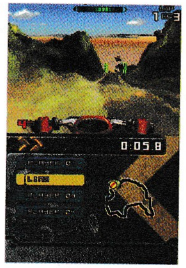
←又一款FF系列的复刻版。

MX vs. ATV Untamed
究级大越野：突破控制
编号：1835

THQ	RAC	1人
2007年12月20日	128Mbit	美版



《究级大越野：突破控制》第一次把彩虹工作室的Rhythm Racing的物理引擎用到了越野赛中。彩虹的物理引擎为了适应新一代主机操作进行了全新的改进，给了玩家更多的控制权，同时也使玩家体会到了其它赛车游戏所不具备的流畅和真实感。玩家可以在全新的比赛模式中竞争，跟全新的车型比赛，体验超强的X-Cross职业赛模式。在这个模式里，玩家要掌控包括ORV Sport在内的全部8种车，急具震撼力。



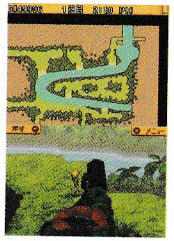
←驾驶摩托狂奔。

サバイバルキッズ~小さな島の大きな秘密!?~
迷失蔚蓝：小岛中的大秘密
编号：1837

KONAMI	AVG	1人
2007年12月20日	512Mbit	日版



孤岛生存游戏系列登陆NDS的第三部作品，游戏依然是以荒岛生存为主题，玩家要在荒凉的无人小岛中寻找生存之道。本次作品大幅加强了游戏中不同角色之间相互合作的系统，有些地方一定需要使用某些角色的能力才可通过。此外，在游戏中你还可以与动物们做朋友，使用NDS的触控和声音输入机能游玩一些迷你游戏。在荒岛上度过令你难忘的人生吧，准备好了么？会有什么令你惊讶的事情发生呢？赶快去入手吧。



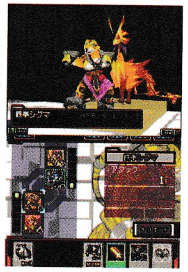
←再次体验孤岛生活。

高速カ-ドバトル カ-ドヒ-ロ
高速卡片大战：卡片英雄
编号：1843

Nintendo	卡片对战	1人
2007年12月21日	512Mbit	日版



与其他的卡片对战游戏不同，从本作的标题就可以发现，这是一款高速战斗的卡片游戏，玩家进行一次比赛的时间要大大少于其他同类游戏，这样也使得以往觉得卡片游戏很麻烦的人群能够了解到卡片游戏的乐趣。游戏中卡片分为“魔法卡”和“怪兽卡”两种，只要将两种卡片进行简单的组合，就可以开始对战。作为一款卡片类型的战斗游戏，本作有着很多创新的要素，但是在操作感上面，似乎还有提高的余地。



←简单易懂的卡片游戏。

テニスの王子 ドライビング スマッシュ サイド-ジ-ニアス
网球王子：抽击扣杀 边线天才
编号：1844

KONAMI	SPG	1人
2007年12月21日	1024Mbit	日版



在NDS首款《网球王子》游戏作品发售三年后，终于推出了这款NDS平台的新作《网球王子：抽击扣杀》，游戏使用了3D画面，而游戏系统也会发生改变。原作漫画在亚洲地区得到了很高的人气，在中小学生中被广为流传，几乎是人手一本。厂商利用原作的人气，适时推出了本作，也可以说是一个明智之举。本作中加入了一些漫画中的有趣情节，并几乎完全保留了所有受欢迎的人气角色，令玩家对这部作品欣喜若狂。



←网球王子再次登陆DS。

毎日新闻1000大ニュース
每日新闻1000新闻
编号：1845

SEGA	ETC	1人
2007年12月21日	512Mbit	日版



本作貌似是专门为学习日语的朋友们准备的一款软件，怎么练习听力呢？只能用自己的耳朵去听，日本的掌机玩家似乎不会对老报纸这么感兴趣，就像找出若干年前的人民日报让你看一样，根本提不起你的兴致，对吧。刚学日语的朋友应该多接触这些地道的日本官方发表的书写体文字，这样对自己以后的学习大有好处。本作集结了大量优秀的报纸文章，除了学习日语以外，还可以对日本的生活、社会有一定的了解。



←用DS来阅读新闻。

平成教育委员会DS 全国统一模试スペシャル
平成教育委员会DS:全国统一模拟考试特别版
编号：1846

NAMCO	ETC	1人
2007年12月22日	1024Mbit	日版



本作是以富士电视系放送的人气电视节目“平成教育委员会”为蓝本做出的谜题游戏。是2006年12月发售的《平成教育委员会DS》的续篇。本作中新加入了以Wi-Fi通信的通信对战机能。可以将自己的成绩其它的玩家一起竞赛。其它还追加收录了入试题目的刷新、新科目“音乐”、“美术”和“汉字检定”等问题，进行了大幅的强化。对中国大陆的朋友来说，本作似乎并不适合，因为其中的内容有大量鸡肋一样的旁白。



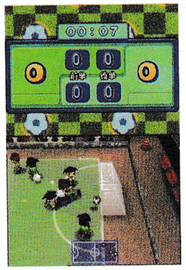
←超越日语一级难度的试题。

SIMPLE DSシリ-ズ Vol.29 THEスポ-ツ大集合
Simple DS系列 第29辑:HE 体育大集合
编号：1860

D3	SPG	1人
2007年12月24日	256Mbit	日版



本作是一款运动游戏合集类软件。在游戏中共收录了“棒球”、“网球”、“排球”、“足球”以及“高尔夫”五种众人皆知的游戏，随时都可以轻松的游戏、展开白热的对战。除了通常的“联机游戏”之外，在“挑战杯”中挑战各项目标的话，就可以诸如网球的球拍及棒球的球队增加等奖励！本作支持一卡最多四人联机。喜欢运动的玩家一定要支持这部作品，很有创意。



←各球类游戏的大集合。

ピンキ-ストリ-ト キラキラミュ-ジックナイト
粉色街道：闪耀音乐之夜
编号：1861

dimple	ETC	1人
2007年12月24日	512Mbit	日版



本作是以日本人气模型“粉色街道”中的人物为原型而设计的音乐舞蹈游戏，玩家在游戏中以舞蹈与其他角色进行比赛，如果获胜的话，就会得到漂亮的服装！不但如此，玩家还可以在一番打扮之后进行拍照留念哦！在掌机上，音乐游戏有着高居不下的人气，而且本作又不同于传统意义上的音乐游戏，其中穿插了大量的有趣要素，在按键操作和节奏掌握方面都有很大的革新，玩惯了以前的类型的玩家会非常感动。



←新潮的音乐类游戏。

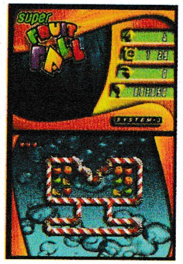
Super Fruit Fall
超级水果瀑布

编号：1863

codemasters	PUZ	1人
2007年12月26日	64Mbit	美版



由SYSTEM・3公司制作的《超级水果瀑布》（Super Fruit Fall）是一款全年龄益智游戏，画面风格鲜明可爱。所有另类的小游戏都会受到玩家不同程度的追捧，不只是因为现在市场上流行的作品缺乏创意，太普通、太平凡，还有一个更加重要的原因就是缺少像本作一样的对应年龄的玩家层次，如果制作厂家明确了自己的服务对象了话，就好了。本作中的颜色十分鲜艳，操作方法也十分简便，可以说十分好玩。

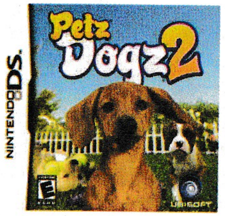


←另类风格的方块游戏。

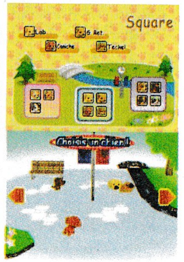
Petz Dogz 2
狗狗故事2

编号：1864

UBISOFT	ETC	1人
2007年12月27日	128Mbit	美版



本作是由Ubi推出的“与狗狗交流”系列软件的第二部作品，游戏中加入了全新的犬种。自从任天堂的名作任天狗推出之后，在掌机上刮起了一阵以可爱的小动物为主角的风潮，不管是喜欢小动物的玩家还是不喜欢小动物的玩家，当他们玩到这部作品的时候都会喜欢这部游戏。游戏中加入了一些与以往的动物类型游戏所不同的要素，玩家可以与可爱的小狗狗进行直接的对话，不过控制自己的小狗，让它听话还需要一番功夫。



←与可爱的小狗狗嬉戏酒。

お茶犬の大冒険 ほんわか梦みる世界旅行
茶犬大冒险：美梦世界旅行

编号：1871

MTO	ETC	1人
2007年12月28日	256Mbit	日版



以人气角色“茶犬”为主要的动作游戏登场了！这款作品，是GBA版发售的系列最新作。这次的作品中以世界各国为舞台，茶犬们展开各种各样的冒险。而且，随着舞台不同，茶犬也会以各种装束登场。随着茶犬一起在世界各地旅行吧！茶犬们以世界为舞台展开大冒险！美国、法国、英国、中国等地，操纵茶犬展开冒险。根据不同的国家，准备了丰富多彩的舞台。过关之后，就会出现那个国家相应的茶犬们的舞蹈。

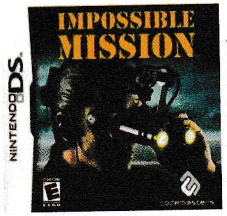


←与小茶犬一同冒险。

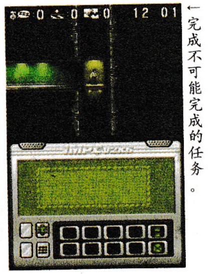
Impossible Mission
不可能的任务

编号：1874

codemasters	ACT	1人
2007年12月28日	64Mbit	美版



独立游戏开发工作室System 3近日对媒体公开了他们的游戏开发计划，其中的大部分作品都是原先Epyx公司开发过的一些人气游戏的续作。《不可能的任务》（Impossible Mission）是Epyx公司于1984年在C－64平台上推出的一款动作游戏，当时在美国一度引起了巨大的反响。System 3表示，这款游戏将以2D形式再次重制并将登陆PSP和NDS两大掌机平台。游戏的重制版将包含许多新要素，其中包括两个新人物。



←完成不可能完成的任务。

リカちゃんDS おんなのこレッスン オシャレもおしごともおまかせ!
莉卡小姐DS 女生必修课

编号：1869

Takara Tomy	SLG	1人
2007年12月28日	512Mbit	日版



本作是女孩子可以任意为日本人气玩偶“莉卡”更换服装的游戏。在游戏中也有多种迷你游戏和女孩子常用的各种软件。本作的之作厂商有着明确的年龄层消费计划，本作面向的是低年龄段的女性玩家，所以游戏中的角色全部都是清一色的可爱娃娃，不仅如此，游戏中还加入了很多粉色、红色等一些女生喜欢的暖色，女性玩家会对本作有种很特别的感觉，因为本作中的角色利用了受欢迎的人气娃娃为模型，十分不错。



←利卡娃娃，女孩的最爱。

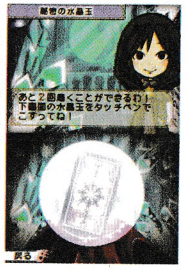
藤森绿のLet'sタロット
藤森绿的塔罗占卜

编号：1870

ASNetworks	TAB	1人
2007年12月28日	512Mbit	日版



本作是一款可以使用塔罗牌进行占卜的软件，只要购买游戏就会获得一套塔罗牌。只要玩家根据该软件提供的占卜教程，使用塔罗牌每天都进行占卜的话，你也会成为占卜高手哦！不知道大家对占卜类的游戏是喜欢呢？喜欢呢？还是喜欢呢？告诉大家一个小秘密吧，如果对占卜游戏有意见的话，大家可要小心了，尤其是本作，使用的可是传说中的塔罗牌，所以喜欢和不喜欢的玩家都要积极踊跃的购买本作，千万千万。



←教你如何使用塔罗牌。

面接の达人：转职篇
面试达人：转职篇

编号：1878

success	ETC	1人
2007年12月29日	64Mbit	日版



本软件以中谷彰宏所著的需要接受面试的人必备的书籍“面试达人”为蓝本的面试技巧软件，以书籍的内容为蓝本，融入了很多全新的内容。本作中除了将转职所必备的知识以问题的形式进行提问的“转职大师模式”之外，还有可以反复挑战出现的问题的“每日面试模式”，除此之外，还有针对不擅长回答的问题进行强化，克服自己弱点的模式。软件对如何处事待人作了深刻阐述，我想，考官也能看看。



←提高你的面试成功率。

ハローキティのおしゃれパーティ-サンリオキャラクターずかんDS
HELLO KITTY的化装派对 SANRIO角色图鉴DS

编号：1880

3oclock	ETC	1人
2007年12月29日	512Mbit	日版



FromSoftware公司于今天（4月16日）宣布正式设立新品牌“三点（3 O'CLOCK）”并发表该品牌的第一款作品《HELLO KITTY的化装派对 SANRIO角色图鉴DS（DS）》将于2007年7月26日发售。《SANRIO角色图鉴DS》是一款与SANRIO公司合作制作的游戏作品，游戏中将会有大量的SANRIO公司旗下角色登场，游戏内容丰富，除了换装、占卜等迷你游戏外还有“集邮册”和“友人通信”等内容。



←凯蒂猫的大集合。

こはるのDSうちごはん
小春的DS午饭
编号：1883

comolink	ETC	1人
2007年12月29日	512Mbit	日版



《小春的DS午饭》与其他NDS的料理软件不同，在本作中不但包括了300种菜肴的详细烹饪方法，而且还有卡路里计算器和科学饮食的相关建议等其他有用的内容。作为掌机撒谎能够又一款料理软件，本作可谓是费劲了心机，首先，各种料理的方法、图片都有详细的资料供玩家品位。 不仅有关于料理的若干资料，而且还加入了一些关于健康饮食的小知识，每种料理消耗的热量都有清楚的记载，对女性玩家很有用。



←教你制作美味的料理。

目で右脳を鍛える DS速读术
DS速读术
编号：1884

MileStone	ETC	1人
2007年12月29日	128Mbit	日版



由速读的创始人川村明宏博士监修的速读训练游戏，通过游戏中的训练可以有效地提高学习、读书的效率。川村明宏博士，现任新日本速读研究会会长，他已从事持续20年以上的速读研究工作，共发表了100本以上的相关出版物，是一名具有权威性的速读专家。在本作中，主要针对眼睛的肌肉锻炼提高文字阅读速度、加快大脑的处理速度达到快速记忆、改变固定的单字阅读方式，通过训练一般可以提高3~10倍阅读速度。



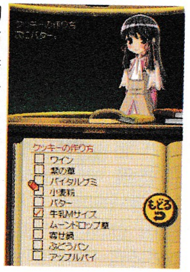
←锻炼你的阅读能力。

ルーンファクトリー2
牧场物语：符文工房2
编号：1893

MMV	RPG	1人
2007年12月31日	1024Mbit	日版



本作为2006年8月发售推出的NDS《符文工房：新牧场物语》的续篇作品，以“赛克斯帝国”的野心被击破、世界再度回复和平的数年后的世界为舞台，一名名唤作“凯尔”的青年为了追求“这里有什么？”、“他的目的是？”等自己的答案而不断旅行、并来到了诺蓝德王国的边境之村阿尔巴那，同时一名少女出现在主角面前，而故事也随之开始序曲。另外在本作内容方面，游戏中加入了与怪物战斗等等的世界观要素。



←全新风格的牧场物语。

あなただけのプライベートレッスン DSではじめる ティップネスのヨガ
你的私人教程：用DS开始做瑜伽
编号：1894

SQUARE ENIX	ETC	1人
2008年1月2日	1024Mbit	日版



由SQUARE ENIX所倡导的实用软件系品牌“DS STYLE”系列，目前已经推出了很多部作品。而对于日本现在逐渐升温的瑜伽也自然不会坐视不理。本作就是由号称292万人体验过的瑜伽课程现而改编的DS专用瑜伽软件。作为一款健身类型的软件，本作受到了女性玩家的热烈关注，软件中对各种瑜伽动作都有详细的解释，除了文字以外还有图片辅助，让对瑜伽感兴趣的玩家深深感到了本作的诚意，很不错的软件。



←跟着老师练习瑜珈。

おおきく振りかぶって
王牌投手：振臂高挥
编号：1898

MMV	SPG	1人
2008年1月2日	256Mbit	日版



从晨练到傍晚训练，可以体验到棒球部一天的实际流程。玩家需要和棒球部的同伴一起度过每一天。游戏中可以和遇到的角色对话提升信赖度。而傍晚的训练可以提升自身的状态，不断的磨练自己吧！棒球是日本的国民运动，就像咱中国的乒乓一样，棒球的相关游戏在日本有着很大的市场。本作加入了一些育成的经典模式，所以玩家玩起来会很上瘾，并且会觉得越来越有趣。其中除了棒球的玩法之外还介绍了一些相关信息。



←棒球少年的振臂一挥。

学研DS 新TOEIC テスト 完全攻略
学研DS：新托福考试完全攻略
编号：1900

学研Index	ETC	1人
2008年1月2日	512Mbit	日版



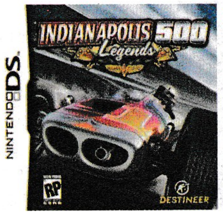
本软件与任天堂公司发行的《大人DS英语训练》不同，是专门针对准备进行TOEIC考试的人群所设计的，难度较高的学习辅助软件。软件中提供了各种不同的模式方便考生，比如根据能力进行的分数模式，和连续进行两个小时，共计200道题目的模拟考试模式等，都可以让人深切的了解自己目前的英语水平。没承想托福考试在日本也有着这么高的人气，竟然涉足到了掌机上。本软件的出现令众多死抱书本的人可以松口气了。



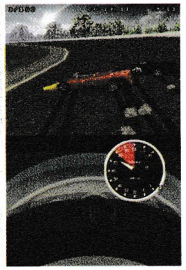
←帮助你通过托福考试。

Indianapolis 500 Legends
印第安那波利斯500大赛
编号：1901

DESTINEER	RAC	1人
2008年1月2日	512Mbit	美版



在这款游戏中你可以驾驶上世纪六十至七十年代的经典赛车，以最高180公里每小时的速度在老式赛道中驰骋。本游戏还提供了颇为细致的车体破坏系统，如果驾驶不慎，车子发生意外的话，可以看到轮胎或驾驶舱等部分的破坏效果。本作中加入了一些动作游戏所不常见的精彩要素，在享受动作游戏的同时，还能感受到一些不一样的乐趣之处。竞速游戏的所有魅力都在本作中得到印证，集动作与竞速要素于一身。



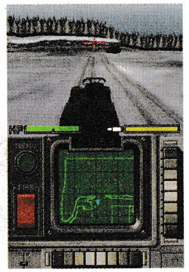
←欧美风格的赛车游戏。

Simple DS Series Vol. 24: THE Sensha
简单DS系列第24弹：THE 战车
编号：1904

D3	ACT	1人
2008年1月4日	128Mbit	日版



在游戏中将有14种形态各异的坦克登场！可以选择中意的坦克进行游戏。在游戏中，还可以对自己的爱车进行改装，装甲、移动速度、回转速度等等都可以进行调节，根据自己的战法来调节爱车，将战斗导向胜利！通过触摸笔进行操作的同时，还可以用按键进行辅佐的本作简直与那款古老的经典名著不可同日而语。所有的平面要素被全方位立体化所代替，可以说本作中集中了一些普通的动作游戏所没有的任务模式，难度大增。



←新的坦克大决战。

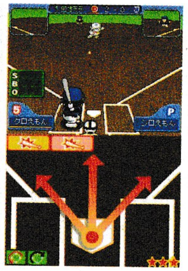
ドラベースドラマチック スタジアム
机器猫棒球：机器猫竞技场

编号：1911

BANDAI	SPG	1人
2008年1月7日	256Mbit	日版



本作是根据机器猫棒球系列漫画改编的棒球游戏，在游戏中可以操作原作中的角色一起上场比赛，而且无论是投球还是击球都可以使用触控笔来完成，不喜欢按键的人完全可以放心的游玩。除了可以使用触控笔进行简单直接的游戏之外，游戏中也会保留原作中出现的必杀技和神秘道具的设定，使用必杀技时还有大魄力特写画面。机器猫就是机器猫，玩家们总是对这样的游戏充满了期望，而本作也相当令人欣喜若狂。



←机器猫打棒球。

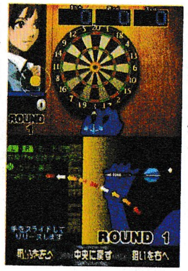
1500 DS spirits Vol.8 ダーツ
1500 DS系列 第8辑：飞镖

编号：1912

tasuke	TAB	1人
2008年1月7日	64Mbit	日版



用触笔操作飞镖的游戏在“1500 DS spirits”系列中登场了！飞镖标准的规则详尽收录，当然规则解说机能也一应俱全，初学者也可以放心。游戏中设置了国际飞镖比赛中的标准规则。使用按键瞄准目标，然后用触笔将飞镖投出去。体味这种全新的游戏感觉，就在这款焕然一新的飞镖游戏中。作为“1500 DS Spirits”系列的惯例，本作依然支持下载联机，通过一枚卡带，就可以和朋友展开最多4人的火热对战了。



←在DS上练习飞镖。

ワインのはじめかたDS
洋酒的初次接触DS

编号：1914

SQUARE ENIX	ETC	1人
2008年1月7日	256Mbit	日版



“洋酒的初次接触套装”是DS用软件和洋酒组合的套装。是活用DS版软件的销售形式及新的洋酒享受方法而提出来的，以获得新的对洋酒感兴趣的用户为目标。

因为这款套装是和酒一起销售的，所以将不会在游戏店中销售，而是在酒店等地方进行贩卖。在本作中玩家可以对酒类的各种知识有所了解，并且其中涉及有一些相当有趣的识别技术，不仅有图片，而且有文字辅佐。

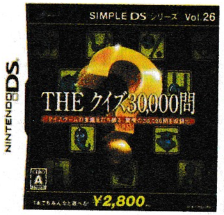


←葡萄酒精品大全。

SIMPLE DSシリーズVol.26 THE クイズ30,000问
Simple DS系列第26辑：谜题30000问

编号：1920

D3	ETC	1人
2008年1月8日	128Mbit	日版



本作是收录问题数高达30000条问题的问答游戏，在游戏中玩家可以与朋友随时随地进行最多10人之间的问答比赛，如果你觉得游戏中收录的12大类30000条问题仍然不能满足需要的话，还可以自己设定问题，让朋友回答！不得不说，本作的制作厂商是要将廉价系列进行到底了，居然出到第26，而且丝毫没有打住的意思，我想，各大厂商都会厌烦的直咬牙根吧，盈利与否到在其次，不过本作在内容上绝对十分精良。

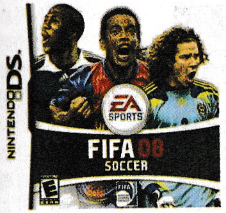


←挑战你的知识极限。

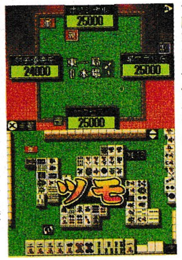
SuperLite2500 カスタム麻雀
SuperLite2500 制定麻将

编号：1921

success	TAB	1人
2008年1月8日	64Mbit	日版



可以全面制定与自己对战的CPU打牌风格的麻将游戏诞生了。在本作中你可以根据自己的需要，随意修改电脑的打牌方式、难度高低，以取长补短，循序渐进的提高自己的麻将水平。除了可以详细制定CPU的打牌风格之外，本作支持通过无线通信与其他玩家进行最多四人的对战。麻将类的趣味型小游戏总是能赢得玩家的欢心，也许正是这就是大众游戏的魅力所在吧，本作可以与不同类型的角色一起玩。



←随时随地打麻将。

SuperLite2500　激辣ナンプレ2500问
SuperLite2500 激辣数独2500问

编号：1922

success	ETC	1人
2007年07月19日	64Mbit	日版



在如今越来越多数独游戏相继推出后，你可能已经成为数独狂人了，不过这款由Success推出的《SuperLite2500激辣数独2500问》绝对会让你另眼相看。游戏根据难度共分为三个不同的游戏模式，由“激辣”、“超激辣”和“超极激辣”分别代表其难度，一共包括2500项超难数独的本作，你有胆量挑战吗？本作中加入了大量有趣的问题和益智类型的谜题，玩家可以根据自己的水平选择不同的难度进行游戏。

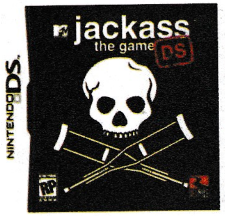


←最新的数独游戏。

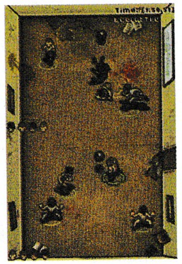
Jackass the Game
蠢才秀

编号：1923

REDMILE	ACT	1人
2008年1月9日	1024Mbit	美版



蠢才秀》是一款由美国MTV电视台热播搞笑电视节目改编的作品。《蠢才秀》主要描写的是一帮笨蛋白痴外加神经质的搞怪专家使尽浑身解数玩危险刺激和令人匪夷所思的极限游戏，而他们的目的却非常简单：只是为了看看到底人们会有怎样的反应。在角色方面，大家耳熟能详的10名“蛋白质”专家更是一一出现，其中就有Jonny Knoxville、Steve-O、Bam和Weeman等等。特别的一点是电视制作人也加入开发当中。



←内容搞怪的游戏。

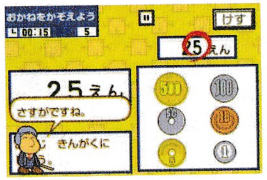
DS阴山メソッド 电脑反复 ます×ます百ます计算
DS阴山方法电脑反复:百格计算

编号：1933

小学馆	ETC	1人
2008年1月10日	64Mbit	日版



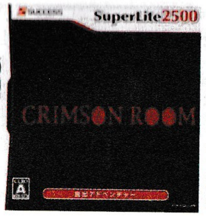
《百格计算》是在日本获得三百万以上销量的畅销教科书，主要教育学生全新的计算方法。本次的DS版是根据该书改编，并由阴山英男监督的教育软件。不同类型的小游戏总是能带来不同的感觉，像这种类型的特殊游戏给人的感觉更不一样。本作面向的是各年龄层的玩家，不同年龄的玩家对这个游戏会有不同的感觉，本作中的益智要素能起到锻炼人的作用，对低年龄层的小玩家也十分有用。



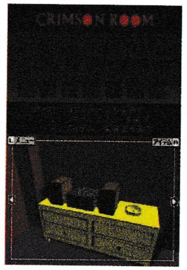
←超强的教育类游戏。

SuperLite2500 クリムゾン ルーム
SuperLite2500 深红密室
编号：1935

success	ETC	1人
2008年1月11日	64Mbit	日版



玩家为了从密室中脱离，必须要寻找对脱离有帮助的道具。各式各样的物品散落在房间的各处，活用道具就距离成功逃离近了一步。起初看起来没有什么用的道具，组合起来的话或许会发挥出于意料的用场也说不定。无法熟练运用道具的话就无法从密室中逃出。道具的探索和使用，都要靠触笔来进行。你能解开密室之谜，成功的逃脱么？本作中 融入了大量悬疑的要素，随着游戏的向前进行，玩家会对慢慢被游戏所吸引。



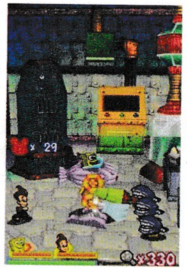
←使用智慧逃离密室。

海绵宝宝：スポンジ ボブとなかまたち トイボットのこうげき
玩具机器人的袭击
编号：1937

THQ	ACT	1人
2008年1月11日	256Mbit	日版



全世界范围内都具有很高知名度的海绵宝宝动作有新作推出了！在本作中海绵宝宝要在工厂中与机器人展开大战！与系列前作不同的是，本作支持双人同时协力闯关，在动画中活跃的角色们全部都可以使用！除了正常的模式之外，本作还有很多迷你游戏可以让你与朋友一同游玩。本作根据著名的电视节目改编，相信小朋友们一定不会对海绵宝宝陌生，根据原著改编的本作对原著中的要素进行了最大的保留，很有诚意的作品。



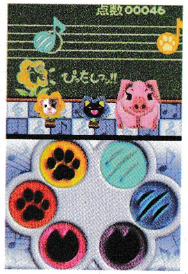
←海绵宝宝大战机器人！

脳内エステ IQサプリDS 2
脑内美容 IQ提升DS2
编号：1938

spike	AVG	1人
2008年1月11日	1024Mbit	日版



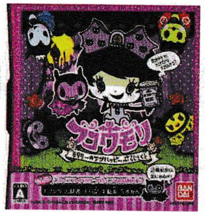
《脑内美容 IQ提高2》是一款充分利用了DS触摸和麦克风等机能的教育类游戏，主题取材自日本人气很高的“脑美容”电视节目。因为本作改编自在日本十分有人气的电视节目，这样的话，相信中国的玩家就会感到有些莫名的茫然，不过游戏是没有隔阂的，不同国籍的玩家依然能通过本作感受到游戏的乐趣和原作电视中的一些经典要素。不过不知道看过这个节目的玩家玩这个游戏会有何感想。



←提高你的IQ数值。

フコウモリ ~モリリーのアンハッピ ぷろじぇくと~
蝙蝠：莫莉莉的不高兴计划
编号：1939

Bandai Namco Games	AVG	1人
2008年1月14日	512Mbit	日版



本作是根据日本女生月刊中人气占卜栏目中的蝙蝠制作的占卜类游戏，并且在占卜的同时还有大量有趣的迷你游戏可供休闲。游戏的占卜分为“心理测试”、“占卜”和“解梦”三个模式，玩家如果有什么想要知道的，都可以在这里得到答复哦。而且，通过不断的占卜，还可以获得有趣的迷你游戏。在这个时期，日本的各大厂商掀起了一阵电视节目的改编 风潮，随着游戏的出现，观众可以以玩家的身份重新审视一番了。



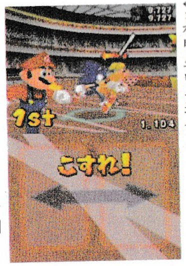
←可爱的小萝莉来给你占卜。

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック
马里奥与索尼克在北京奥运会
编号：1946

Nintendo	ACT	1人
2008年1月14日	1024Mbit	日版



《马里奥与索尼克在北京奥运会》是以2008年北京奥林匹克运动会为题材的游戏作品，由SEGA和任天堂公司共同开发。在本作中除了最初的马里奥和索尼克可以选择外，路易、纳克勒斯、耀西、特尔斯等众多深受全世界范围玩家喜爱的游戏角色也将纷纷登场，他们将在2008北京奥运会的官方比赛赛场中快乐地参与各种体育竞技运动。本作在北美、欧洲市场的发行由SEGA公司负责，而日版的发行则由任天堂公司担任。



←2社明星的奥运会。

フロム・ジ・アビス
来自深渊
编号：1957

Sonic Powered	A・RPG	1人
2008年1月18日	256Mbit	日版



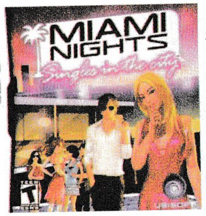
由Sonic Powered制作小组开发的正统派RPG游戏《来自深渊》，本作是一款以奇幻世界为舞台的动作RPG。玩家扮演冒险家，为了封印扰乱世界和平的“巨魔”而挑战迷宫，每个玩家索挑战的迷宫都不一样。在地下城的战斗中，玩家可以将触控操作与按键操作相组合，以达到快速战斗的目的。游戏中触控笔可以用来选择和使用道具，而按键则用来控制角色移动和各种特技的使用。本作的剧本设定十分不错。



←奇幻风格的RPG游戏戏。

Miami Nights: Singles in the City
迈阿密之夜：单身贵族
编号：1958

UBISOFT	SLG	1人
2008年1月19日	256Mbit	美版



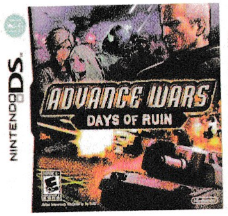
本作最早是由具有丰富手机游戏开发经验的Gameloft针对手机平台推出的一款类似《模拟人生》的模拟游戏。这次推出的NDS版不但将操作针对触摸屏进行了改进，游戏的画面也相对手机版有所提升。因为是对手机游戏的改编之作，所以原作与掌机有很大的相同之处，这也给游戏的改编带来了很大的的方便。本作中借鉴了之前的一些模拟游戏的成功要素，让人对模拟游戏不禁产生了非同一般的兴趣，玩家获利很多。



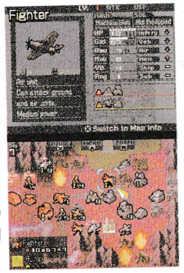
←另一款模拟人生。

Advance Wars: Days of Ruin
高级大战争：毁灭之日
编号：1964

Nintendo	SLG	1人
2008年1月21日	512Mbit	美版



因为本系列在欧美的人气相比日本要高出很多，所以NDS的第二部《高级大战争》是一款完全以欧美玩家为目标人群进行制作的作品，无论从人设还是战斗风格都相比系列之前作品进行了很大的改变。此外，本作也将一次实现网络对战功能，玩家可以与全世界内的好友一较高下。与前一作相比，本作的剧情和人设都有着很大的变化，由于武器、地图的变化，使得不少喜欢高级战争的玩家不能接受这个巨大的变动。



←DS上超强的SLG游戏。

非常ロ-イグジットDS
逃脱大师DS

编号：1970

Taito	AVG	1人
2008年1月25日	256Mbit	日版



本作由于画面风格别具一格，游戏也具备较高的可玩性，获得了玩家的一致好评，Taito也为PSP的两部作品推出了后续的关卡免费下载。本次登陆NDS，不但完全保持了本系列的一贯风格，而且将活用NDS双屏+触摸的特性。游戏的两个屏幕分别显示地图和游戏画面，对于需要经常确认位置的本作来说可谓十分重要，此外，在PSP中需要使用摇杆控制光标来选择的操作，在NDS版中也可以直观的通过触摸来加以实现。

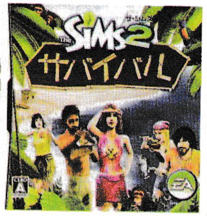


↑又一款逃脱类的游戏。

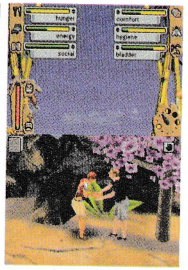
サバイバル
模拟人生2：生存游戏

编号：1979

EA	SLG	1人
2008年1月29日	512Mbit	日版



《模拟人生2：生存游戏》目的是让你的模拟人物接受生存的考验并在神秘的热带岛屿上兴旺发展。在《模拟人生2：生存游戏》里，旅途是从你的模拟人物被冲到一个神秘的热带岛屿开始的。他们必须克服大自然的力量，制作生存工具，并探索身边的环境以揭开岛屿的神秘面纱。他们将在这个未开发的天堂里学习如何从挫折中学习好好生活，也会发现层层线索并最终重返文明社会。玩家在本作中将学会如何野外生存。



↑模拟生存游戏。

放课后少年
放学后的少年

编号：1981

KONAMI	AVG	1人
2008年1月31日	512Mbit	日版



本作是以昭和50年代的乡村为舞台，体验不寻常的少年时代的生活的冒险游戏。主人公是一个月后就要搬家的小学生，在马上就要告别的小镇里尽情的玩耍。游戏中有学校、公园、杂货铺等设施，还准备了不少迷你游戏可供游玩。游戏忠实的还原了昭和50年代的氛围，游戏中的电视盒街角到处可以听到当时的热门歌曲。时光倒流50年，不知道当初的孩子们喜欢的游戏是什么，当年的孩子玩到这款游戏的时候不知会有何感想。



↑重新回归少年时代。

SIMPLE DSシリーズVol.31 THE 超弾丸!! カスタム战车
Simple DS系列 第31辑：THE 超级炮弹！自制战车

编号：1982

D3	ETC	1人
2008年2月3日	128Mbit	日版



为了夺回"信息生命体"所支配的世界，驾驶战车展开战斗的动作游戏登场。驾驶战车一边打倒敌人，同时完成各式各样的任务。在关卡中可以捡到零件，再配合战况进行各式各样的强化！本作的战场中，有森林、丘陵、矿山等各式各样的环境。用关卡中捡到的零件，可以自由的更换主炮、副炮、装甲、秘密兵器等。战车的零件更换之后还可以获得如移动速度上升，跳跃力增强等效果。本作中加入了时下流行的制作要素。



↑改造出最强的战车。

Bomberman Land Touch 2
触摸炸弹人大陆:星星炸弹的神奇大陆

编号：1984

HUDSON	ACT	1人
2008年2月3日	256Mbit	美版



在本作中以主题公园"炸弹王国"为舞台而开展游戏的动作冒险游戏。玩家化身成为炸弹人，在主题公园中搜索并挑战迷你游戏。使用触笔向着全40种以上的迷你游戏发起挑战吧。炸弹人的游戏不管在日本本土还是在中国都有着极高的人气，很多成年人都会对第一部开山作很有感觉。所以不管以后的作品发展到什么程度，都会有玩家喜欢、并且支持它。这次本作中炸弹人的形象很有意思，卡通形象很有创意，惹人喜欢。



↑触摸炸弹人登场。

1500 DS Spirits Vol.7 Chess
1500 DS系列 第7辑：国际象棋

编号：1985

tasuke	TAB	1人
2008年2月3日	64Mbit	日版



"1500 DS spirits"系列第7作是以国际象棋为主题的游戏。不仅有通常的对局模式，还搭载了解说规则的"规则说明"模式。在对局中随时都可以确认，初学者也可以安心！游戏中，收录了专门为国际象棋初学者准备的基本规则解说模式。这项机能在对局中如果有不明白的地方，随时都可以确认。此外还搭载了满足众多条件就可以通过的"任务"模式。有一定实力的人，可以去这个模式中挑战。玩家可以提高自己的水平。



↑掌机版的国际象棋。

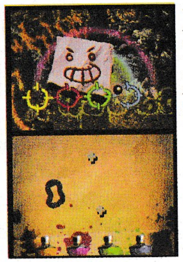
Super Lite 2500 Brickdown
SuperLite 2500 惊险碰撞球

编号：1986

success	TAB	1人
2008年2月3日	128Mbit	日版



本作是一款利用了NDS触摸屏的弹球游戏，游戏中包括共计135个不同的关卡，和10个风格迥异的游戏主题。与普通弹球游戏不同的是，游戏中会需要玩家亲自手绘出弹球的平台或者在BOSS身上画出某些过关的要点。碰撞球到底是个什么东东，相信很多人都能想像出来，但是本作的角色设计玩家绝对想像不出来，因为本作中加入了最新的娱乐要素和绘画技巧，这样一来，作出来的人物形象让人不禁十分惊讶。自己体会吧。



↑刺激的弹球游戏。

ソムリエDS
SuperLite2500 女高中生快逃！心灵谜题学园

编号：1987

success	AVG	1人
2008年2月3日	128Mbit	日版



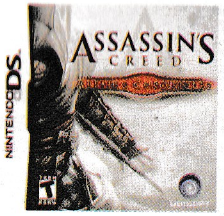
虽然是一款益智解谜游戏，不过本作中却有着不少日式恐怖的要素存在。游戏讲述的是三名被关在旧学校教室内的女学生消灭恶灵并逃出学校的故事。其实在游戏中玩家并不会遇到特别恐怖的恶灵，消除恶灵的方式也不同于其他恐怖游戏，在这里只要玩家将相同属性的三个恶灵球链接在一起，它们就会消失，如果可以做到连锁，那么得到的分数将会更高。作为悬疑类型的游戏，加入高中女生作为主角，让人不禁神往。



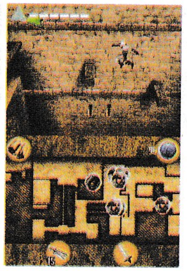
↑消灭恶灵，救出女学生。

Assassin's Creed: Altair's Chronicles
刺客信条 阿塔尔编年史
编号：1992

UBISOFT	ACT	1人
2008年02月05日	512Mbit	美版



《刺客信条》的背景设定在191年，第三次十字军东征使圣地耶路撒冷蒙受了巨大灾难。为了能终止无休止的纷争，刺客集团计划展开行动来迫使交战双方罢手。玩家在游戏中将扮演刺客集团的主要人物Altair，担负起改变整个历史以及拯救无数人命运的重大使命。NDS版由Ubi旗下的Gameloft负责制作，游戏中将出现家用机中的潜入、暗杀等内容，而且这些动作也都可以使用触摸屏使用。本作的改编十分成功。

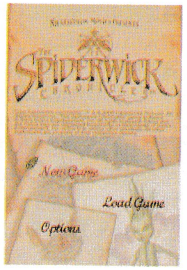

←惩恶扬善，刺客出击。

The Spiderwick Chronicles
奇幻精灵事件簿
编号：1993

Sierra	AVG	1人
2008年2月14日	512Mbit	美版



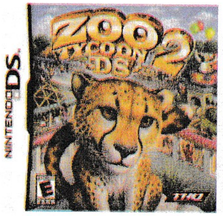
《奇幻精灵事件簿》是荷莉·布莱克（Holly Black）创作的一系列奇幻故事，主要讲述三姐弟住进一所维多利亚时代老房后的奇遇，曾获得美国图书馆协会“年度最佳青少年读物”以及纽约市立图书馆2002年最佳青少年读物”的殊荣。游戏版的《奇幻精灵事件簿》是根据2008年2月上映的同名电影改编而成。在游戏中玩家可以轮换控制三姐弟，使用他们各自的能力展开冒险。作为名著的改编之作，玩家将十分满意改编度。



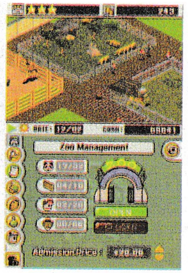
←奇幻的故事开始了。

Zoo Tycoon 2 DS
动物园大亨2 DS
编号：1994

THQ	SLG	1人
2008年2月14日	128Mbit	美版



《动物园大亨2 DS》以PC版为蓝本进行开发，并在原作的基础上增加了新的游戏模式和操作特性。玩家可以选择动物园设计师模式、动物园管理者模式或动物园导演模式进行游戏。游戏中收录了来自全球五大洲四大洋的种类丰富的动物品种。NDS版还在PC版的基础上增加了新的动物和饲养环境。此外，NDS版将支持多人联机游戏，玩家们可以相互交流自己的动物园数据。所有的动物都十分可爱，让人不禁想咬一口。



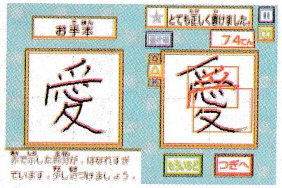
←担起动物园长的重任。

汉简对策
汉简对策
编号：2001

小学馆	ETC	1人
2008年2月14日	512Mbit	日版



日本文字中有很多中国汉字，本作就是为那些对汉字十分棘手的日本人而专门制作的文字学习软件。在该软件中，有很多关于汉字的练习模式，包括汉字的正确读音、同音异型字的练习、熟语的构成、部首方面的介绍、同义词反义词的训练、送假名的介绍、三个字以及四个字的熟语、错误的笔画、汉字的正确写法等各方面都有具体的介绍，非常实用，可以很快提高汉字水平。



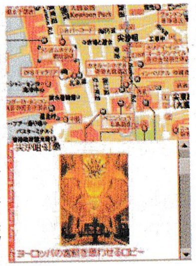
←对正确的汉字写法做了具体描述。

地球の　iき方DS 香港
走遍全球DS香港
编号：2004

Square Enix	ETC	1人
2007年12月13日	1024Mbit	日版



本作是著名风景介绍软件“走遍全球DS”系列的第三弹，在本次的香港版中，收录了香港众多的观光景点和推荐的店铺情报。同时作为新机能，还加入了景点美丽照片为拼图游戏的迷你游戏。首先作为全香港景色的导航，配置了完善的地图系统，每个有特色的景区都有着详细的文字介绍。尤其值得注目的是，介绍香港著名的中华民族特色的有很多，而且对各种传统小吃也有图文并茂的精彩介绍。



←在各种不同模式中可以进行选择。

Bratz: Super Babyz
街头美少女：超级宝贝
编号：2013

THQ	ETC	1人
2008年2月16日	512Mbit	欧版



这是一款街头美少女系列的动作游戏，在本作中，因为外星人的入侵，地球上的人们受到了威胁，不过美少女们却因为外星人的失误而得到了神奇的力量，在游戏中玩家就要使用这些神奇的超级力量与外星人对抗并从它们的手里拯救世界。通过这款作品，你不但可以操作Q版娃娃与外星人作战，还能够看到贝兹娃娃电影版中的片花和海报，另外还能用服装和装饰品可以为贝兹娃娃们进行一番梳妆打扮！赶快去抢购吧。



←Q版的美少女十分可爱。

チューボーですよレシピ集
明星厨房大师食谱集
编号：2015

Alpha-unit	ETC	1人
2008年2月15日	512Mbit	日版



本作是一款关于制作饭菜、料理的知识型学习软件。软件中有上百种料理的做法以及色、香、味相关的详细介绍，不仅是文字还有鲜艳的料理图片可供人欣赏。初入此道的玩家可以先从简单的见习模式开始学起，通过一步一步的努力，慢慢可以成长为一位资深的料理大师。软件中涉及的料理资料十分全面，不仅对家庭料理人十分有用，就算是大师级的料理巨匠们，也可以用它来对自己的技能进行检索。所有美味都齐聚于此。



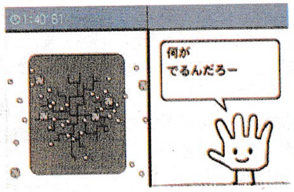
←一道看上去多么美味的饭菜啊。

两利きエクササイズ -理论の右手と感性の左手-
手锻炼 理性的右手与感性的左手
编号：2016

cyberfront	ETC	1人
2008年2月15日	128Mbit	日版



本作是一款另类的益智型小游戏。为了锻炼不擅长的手，使两只手都灵活的软件就这样登场了。收录的迷你游戏中，可以锻炼左右手的动作。配合实力，迷你游戏有5个难度可供选择。收录了锻炼两手动作协调度的模式，确认练习的成果。在收录的迷你游戏中，可以锻炼左右手的动作。另外还提供了通过无线通信和朋友一起玩的对战模式。可以令玩家在对战的过程中确认自己双手的灵活性与敌方做个比较。



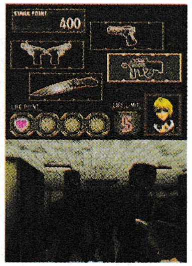
←锻炼自己的左右手吧。

SIMPLE DSシリーズ Vol.32 THE ゾンビクライシス
Simple DS廉价系列32之丧尸危机 编号：2022

D3	AVG	1人
2008年2月5日	256Mbit	日版



本作是D3推出的廉价系列的第32部作品。玩家扮演一名特种部队队员，以第一人称射击的形式和丧尸作战。首先，从男女两名特种部队队员中选择操作的人物。根据选择的人物不同，前进的路线也会发生不同。然后游戏开始之后，就会有丧尸等待玩家。对于扑过来的丧尸，使用触笔进行战斗。点击丧尸就会用短枪、小刀等武器进行攻击。而且丧尸各自存在不同的弱点。全部共有9种类型的武器可供选择。



←特种部队的枪支真不是盖的。

绫小路きみまろのハッピー手帳
绫小路麻吕的快乐手册 编号：2025

dorasu	ETC	1人
2007年10月10月25日	128Mbit	日版



本作并不能称为游戏，与之后的赛马手册一样，是一部为了方便玩家的日常生活而制作的一款记事软件，使用者可以用它代替古老的纸质记事本。在日历模式中除了应有的日期外还有一些不错的谏言；格言模式中可以观看到各种对生活有用的名言警句；在川柳日记、预定模式中可以安排自己的行程，为之后的具体行程做一番准备；最后的熟人模式可以记录下自己认识的朋友。很明显，这是为宅男开发的专有软件。



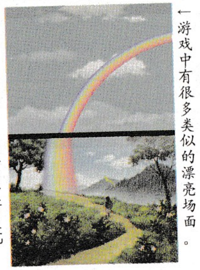
←在手册上记下各种资料。

虫师 天降る里
虫师 天降里 编号：2028

MMV	SLG	1人
2008年1月31日	512Mbit	日版



本作根据同名漫画改编而成。《虫师》是日本漫画家漆原友纪的作品，是一部风格独特的少年漫画。本作的监督、剧本、音乐以及配音几乎全部都是参与过电影制作的原班人马作品中出现的"虫"和一半的昆虫不一样，而是类似"幽灵的存在"，由于它们的与众不同，并且与人类生活的影响，由此产生了名为"虫师"的职业，他们研究有关"虫"的一切，并且负责解决可能由"虫"所产生的问题。不知道玩家会不会喜欢。



←游戏中有很多类似的漂亮场面。

NARUTO-ナルト- 疾风伝 大乱战!影分身
火影忍者疾风传：大乱战！影分身绘卷 编号：2029

TOMY	ACT	1人
2008年2月14日	512Mbit	日版



本作是由Takara Tomy开发的《火影忍者》系列新作，而且本次的作品是将影分身作为重点的爽快动作游戏！在游戏中，玩家可以体验自《疾风传》开始后，鸣人与佐助之间的精彩故事。从游戏的标题就可以发现，在本作当中"影分身之术"有着十分重要的地位，玩家不但可以使用它来战斗，而且有一些谜题也需要它才能解决。在系列前几部作品中都出现的援助系统，在本作中也一样会闪亮登场。相信玩家一定会喜欢。



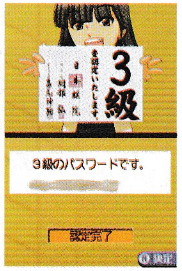
←本作的主角漩涡鸣人。

梅泽由香里のやさしい囲碁
梅泽由里香的简单围棋 编号：2026

Maikomi	TAB	1人
2008年2月18日	256Mbit	日版



本作是由梅泽由里香负责监制的一款围棋入门游戏，由里香是един日本棋院的女棋手，毕业于日本著名的高等院校庆应义塾大学，素有女棋圣之称。游戏中设置了讲作模式、对战模式和挑战模式三种模式供玩家选择。这是一款专门针对围棋初学者所制作的游戏，多种初学者的练习模式以及贴心的讲座都能让你快速的掌握围棋技巧，随着棋艺的不断提升，你还可以通过游戏来一场模拟段位比赛，十分有趣。玩家一定要尝试一下。



←可以认定自己的段数。

竞马手帐うきのすけ2
赛马手册马之助2 编号：2027

star fish	ETC	1人
2008年2月18日	256Mbit	日版



本作是在前一作基础上重新制作的著名赛马游戏的第二弹，由著名的日本竞技游戏制作商star fish负责制作。本作中加入了大量的赛马资料，并设置了真实的赛程，如日刊运动中山金杯赛、日本运动京都金杯、京成杯等多种赛事。而且其中有日本各大赛马场的详细资料，地址、邮编、乘车路线，甚至至地图都有记载，上屏幕的地图中每个重要的地点都有详细的标识。作为赛马电子查询系统可谓是十分的出彩。



←赛场的地图十分详细。

北斗の拳 北斗神拳传承者の道
北斗神拳 北斗神拳传承者之道 编号：2030

Spike	ACT	1人
2008年2月14日	1024Mbit	日版



本作根据90年代著名的人气漫画改编。在游戏中玩家依然扮演世纪末救世主"健次郎"，体验其拯救世界和爱人的故事。游戏与动漫一样，也分为数个章节，而且游戏全部以漫画的形式进行表现，即使是与敌人战斗时，仍然可以感受到原作那力度十足的动感画面。战斗时玩家要使用点穴术在规定的时间内点击敌人身上特定的位置，如果在限制时间内按照顺序成功使用点穴术，还会有大魄力的演出动画。十分有魄力。



←这熟悉的插图是否让你心潮澎湃？

乙女的恋革命ラブレボ!!DS
少女的恋爱革命 恋爱报告DS 编号：2031

Interchannel	育成模拟	1人
2008年2月14日	512Mbit	日版



这是一款育成模拟的女性向游戏，不过确与《心跳回忆》撞车。体重100公斤的女孩，为了向暗恋的他告白，而展开减肥的奋斗故事。减轻体重，向帅气的男孩子们表白吧！曾经被称为美少女的主人公，因为目前体重100公斤而被男生所拒绝。察觉到事态严重性的主人公，挥泪开始了减肥的历程。随着体重和其他数值的变化，约会的号死后男孩子对其的感想也会发生变化。为了爱情，展开悲壮的减肥之旅吧。赶快行动。



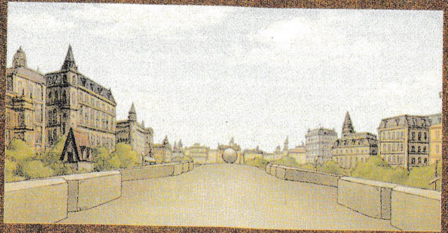
←游戏中的宠物型小动物也十分可爱。



NDS	LEVEL-5	2007年11月29日
	解谜冒险	1人/4800日元
	雷顿教授与恶魔之箱	1Gb

基本操作

本作基本上采用全触笔操作。游戏中，下屏显示出主角当前所在的场景，上屏显示出区域的地图，移动、调查、对话等动作全部用触笔在下屏中直接完成。



下屏右下角的鞋子标志是移动按钮，点击之后，屏幕上就会显示出向其它场景移动的箭头，之后点击箭头，就能进行场景移动了。另外，某些建筑物类场景也可以不通过移动按钮直接点击进入。

下屏右上角的箱子标志是菜单按钮，点击之后切换成系统菜单画面。菜单画面中，上屏左上方显示已经解开的谜题数量，下面显示已经发现的谜题数量，右上方显示目前获得的合计闪光指数，下面依次显示闪光硬币的数量和合计游戏时间。上屏最下方显示的是当前所在的位置名称。菜单画面中的下屏是选项列表，上行从左至右依次是调查记录、剧情之谜、谜题辞典、存档管理；下行从左至右依次是谜之日记模式、不可思议的相机模式、仓鼠模式、花茶模式。下行的四个选项要等剧情进行到一定程度后才会陆续开启。另外，下屏左上角是软复位开关，右下角是退出菜单按钮。玩家可以直接通过触笔点击选择下屏中的项目。

谜题解答

在场景中进行某些对话或调查时，触笔点击的位置会弹出惊叹号，这就表示玩家遇到了谜题。谜题是本作最主要的剧情发展方式，只有陆续解开游戏中出现的谜题，才能使探索得以继续。进入谜题界面后，上屏中会以文字显示出谜题的谜面，下屏则是谜题的操作界面。谜题的种类多种多样，有些需要玩家以手写方式输入答案，也有些需要玩家直接在屏幕中进行点击、划线等操作，依情况而定。

下屏操作界面的右上方有4个按钮：最上面是提示按钮，遇到难题时，玩家可以支付游戏中获得的“闪光硬币”购买提示；第二个是放弃按钮，选择后该谜题自动略过（但是，有些剧情谜题不解开就无法前进）；第三个是笔记按钮，选择后下屏会变成手写板，玩家可以在上面进行记录及演算；第四个是复位按钮，选择后下屏自动恢复成谜题最初的状态。有些谜题会在下屏右下角设置判定按钮，作答后需要点击这个按钮才能进行对错判断。

闪光指数

每道谜题都会根据难度设置一定的“闪光指数（ピカラット）”。当玩家解开谜题时，这些闪光指数就会加算进玩家的“合计闪光指数”中。如果



玩家答错，谜题的闪光指数会在每次重新作答时被扣去一部分，总共会扣两次，以后就算再答错也不会扣了。合计闪光指数达到一定数值后，游戏中的隐藏要素会陆续开启。在游戏开始画面中选择“秘密模式（ひみつのモ十ド）”，读取选项后选择“秘密档案（シ十クレットファイル）”，就可以查阅已经开启的隐藏要素。

闪光硬币

为避免某些难题导致卡住，本作中设计了“闪光硬币（ひらめきコイン）”系统。游戏中，用触笔在场景的某些地方点击时，可能会获得隐藏的“闪光硬币”。之后在遇到谜题时，如果觉得难以解出，可以点击下屏右上角的提示按钮，用积攒的闪光硬币购买提示。每道谜题共有三级提示，一枚硬币只可以购买一级，并且需要从低到高依次购买。最后一级提示大多已经近似于答案，非常实用。有效率地使用闪光硬币，可以使解答成功率大幅提高。闪光硬币常常隐藏在场景中一些有特点的标志当中，例如器物、建筑物顶端等。每到达一个新场景时都应该先用触笔四处点一点，以收集屏幕中的闪光硬币。

相机模式

“不可思议的相机（ふしぎなカメラ）”是本作的附加游戏模式之一。游戏进行到第一章中盘时，主角会拿到一架只剩下外壳的相机，此后在进行某些调查或解开某些谜题后就会得到相机的部件。得到部件后，只要进入不可思议的相机模式，就可以通过触笔拖曳旋转的方式将零件安装在相机中。

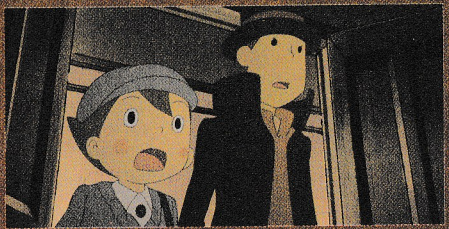
游戏中后期，所有零件都会集齐，此时就可以拼成完整的相机。拼好之后，这个模式会发生变化，当玩家走到某些特定场景时，下屏右上方的菜单标志下会出现相机按钮，点击这个按钮就可拍摄照片。拍好后进入不可思议的相机模式，就可以玩到用照片和真实场景比对的挑错谜题。每张照片共有三个不同点，用触笔点击即可标出，全部标对之后，回到拍摄照片的场景中，点击不同点所在的位置，就能发现隐藏的谜题。想集齐游戏里的所有谜题，这个模式是必须完成的。

游戏中所有照片谜题解开后，部分最终隐藏谜题开启。

仓鼠模式

“仓鼠（ハムスタ十）”是本作的附加游戏模式之一。游戏进行到第一章序盘时，主角会得到一只肥胖的仓鼠，玩家需要通过让仓鼠在棋盘状的活动空间中进行跑步锻炼，以帮助其减肥。

游戏中，玩家会在不同场合获得很多养仓鼠用的小道具，包括食物、玩具、小屋等，每种道具都会对仓鼠产生不同的作用。进入仓鼠模式后，玩家可以将小道具自由配置在棋盘上。选择开始后，仓鼠会自动被附近的道具所吸引，做出跑向道具或者依指定轨迹移动等动作。只要合理安排道具的位置，就可以让仓鼠进行连续跑动。仓鼠设定了数级“减肥目标”，没级目标都代表一定的步数，只要



玩家让仓鼠在同一次行动中跑动步数超过目标，仓鼠的体重就会下降一级。目标步数会越来越多，玩家也需要利用越来越多的道具和越来越复杂的配置。小道具使用后是不会消失的，玩家可以自由进行尝试。当仓鼠完全减肥成功后，会不时在场景中出现，提示玩家闪光硬币的位置。

仓鼠完全减肥成功后，部分最终隐藏谜题开启。

花茶模式

“花茶（八十ブティ十）”是本作的附加游戏模式之一。游戏进行到第二章序盘时，主角会得到一套茶具及几种配茶用的原料。在模式的配茶画面中，用触笔从下方的原料栏中将材料拖进上方的茶壶，放进三种之后再拖动壶盖盖上，就会开始花茶的调合。游戏中能得到的原料共有8种，而花茶的成功配方有12种，组合什么样的原料才能配出好茶，需要玩家在参考原料介绍的情况下通过灵感去

发现。原料使用后是不会消失的，玩家可以自由进行尝试。成功的配方会被记录在模式的饮茶画面中，随时可以调出品尝。



花茶模式开启后，游戏中就会出现“饮茶聚会”事件。反复出入游戏中各场景时，场景中某些特定的角色会有一定几率呈现头上冒汗的状态。在此状态下与这些角色对话，就会自动进入花茶模式中的饮茶画面。此时只要根据对话中提出的要求选择相应的配方献茶，就能使该角色感到饮茶的幸福。如果配方选错，则事件不能完成，但可以重新挑战。完成某些“饮茶聚会”事件后，还会出现隐藏谜题。

游戏中的“饮茶聚会”事件共有26次，全部完成后部分最终隐藏谜题开启。

**打开它的人必定会死去……
这种箱子的存在
你相信吗？**

序章 恶魔箱

●剧情动画后进入触笔调查的解说，用触笔点击书桌抽屉，获得“爱车的钥匙（爱车のカギ）”；

●进入场景移动的解说，点击下屏右下方的鞋子标志，再点击下屏右方出现的箭头走出房间；

●向房屋外移动时自动进入谜题001，解开后出现剧情动画。

●剧情后进入谜题002；

●进入系统菜单的解说；

●在博士住所门前与ジュニア对话，进入闪光硬币的解说，点击邮筒可以获得一枚硬币，使解说完成；

●进入房屋，调查屋门，进入谜题003，解开后进入剧情动画；

●剧情后进入谜题004，解开后进入剧情，序章结束。

第一章 梦之特快车·莫伦托利急行

●剧情后进入场景调查，点击沙发上的箱子，进入谜题005；

●点击桌上的茶壶，进入谜题017；

●出门来到3号车厢走廊，与リリィ对话两次，进入谜题024；

●前往4号车厢走廊，进入房间，点击桌上的水瓶，进入谜题023；

●前往5号餐车车厢，与チャコフ对话，进入谜题007；

●前往厨房发生剧情，获得仓鼠和道具“苹果（りんご）”，之后系统菜单中的“仓鼠模式”开启；

●前往6号车厢走廊，与サキ对话，进入谜题006；

●经过7号车厢走廊前往展望车厢，进入谜题011；

●点击展望车厢地面上的垃圾，进入谜题022；

●经过7号车厢走廊，与パッポラッチ对话；

●前往5号餐车车厢，进入谜题010，解开后进入谜题之馆的解说，之后前往7号车厢的房间就可以使用谜题之馆；

●与餐车车厢中的チャコフ对话，进入谜题008；

●点击餐车车厢中的酒杯，进入谜题009；

●前往厨房与クッキン对话，进入谜题013；

●前往4号车厢发生剧情，获得“汤姆的鞋子（トムのくつ）”；

●在4号车厢中与チェルミー对话，进入谜题020；

●经过5号车厢前往厨房，进入谜题014，解开后获得“小男孩的帽子（ぼうやの帽子）”；

●前往6号车厢走廊，进入房间，点击窗台上的花瓶，进入谜题016；

●前往7号车厢走廊发生剧情；

●前往展望车厢与リーゼン对话，进入谜题025；

●前往3号车厢与カーラ对话，进入谜题018；

●前往通向2号特等车厢的门前，与サム对话，剧情后获得“不可思议的相机（ふしぎなカメラ）”和“四角形部件（しかくいパーツ）”，之后系统菜单中的“不可思议的相机模式”开启；



●前往4号车厢进入房间，与ガーボン和ドロシー对话，发生剧情；

●在4号车厢房间中再次与ガーボン和ドロシー对话，进入谜题021，解开后获得“按键的部件（ボタンのパーツ）”；



●前往3号车厢发生剧情；

●前往通向2号特等车厢的门前，进入谜题019；

●在3号车厢点击地上的鞋子，进入谜题015；

●在7号车厢和マーモ对话两次，进入谜题012，解开后获得“玻璃部件（ガラスのパーツ）”；

●前往展望车厢与少女对话，进入剧情；

●前往6号车厢，进入房间发生剧情，获得“迷你屋（ミニチュアハウス）”；

●剧情后来到列车外，移动到列车前，点击前方挡路的货车，进入谜题026，解开后获得“大型部件（おおきなパーツ）”，进入剧情，第一章结束。

第二章 乡村街市·落石镇

●剧情后点击站台旁房屋墙上的海报，进入谜题027，解开后获得“L字部件（L字のパーツ）”；

●前往站前广场，与パッポラッチ对话；

●前往有店铺的大街，与ウルッ对话两次，进入谜题041；

●向上前往镇公所前的坂道，点击场景下方的小推车，进入谜题028；

●点击场景左边的露天摊位，进入谜题029，解开后获得“发条部件（バネのパーツ）”；

●和ミルル对话；

●向右前往村边的大树下，点击大树，进入谜题034，解开后获得“树桩（きりかぶ）”；

●与ローラ对话，进入谜题036，解开后获得“柠檬叶（レモンリーフ）”“精灵糖（フェアリードロップ）”和“橘子香料（みかんもどき）”，同时菜单中的“花茶模式”开启；

●再次与ローラ对话，进入谜题032，解开后获得“花（はな）”；

●经过镇公所前的坂道，向左前往麦田，与コゼット对话，进入谜题037；

●回到镇公所前的坂道，向上前往镇公所前，与白发男子ジャック对话；

●点击镇公所的门，进入谜题047；

●点击场景右边的石碑，进入谜题030；

●与场景左边的男孩アビー对话，进入谜题053；

●向右前往牛品评会，发生剧情；

●回到村边的大树下，与ロペス对话，进入谜题052；

●再次前往镇公所前，向左来到通向牧场的路，与エグバート对话；

●进入场景左边的杂货店，点击猫状玩偶，进入谜题051；

●在杂货店中与ドロテア对话；

●走出杂货店回到通向牧场的路，向上来到牧场入口处，与タビート对话，进入谜题045；

●点击场景左侧的牧场，进入谜题038，解开后获得“小型部件（小さなパーツ）”；

●向右前往镇郊，与ロベルト对话，进入谜题033；

●向左回到牧场入口处，与ブルック对话，进入谜题044；

●向下回到通向牧场的路，与ピエッタ对话，进入谜题042，解开后获得“螺丝部件（ネジのパーツ）”；

●再次与ピエッタ对话，进入谜题043，解开后获得“电池部件（でんちのパーツ）”；



●经过镇公所前，回到镇公所前的坂道，与ミルル对话，进入谜题046；

●向左来到麦田，与エグバート对话，进入谜题035；

●经过镇公所前的坂道回到有店铺的大街，与マドレーン对话，进入谜题040；

●离开一次后再回到有店铺的大街，与マドレーン

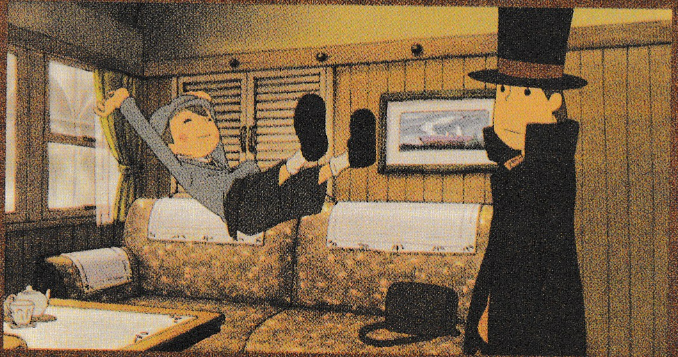
对话，进入谜题049；
●前往牛品评会，与ザマック和オスター对话，进入谜题050；
●与ロペス对话，进入谜题039；
●向场景外移动时自动发生与ニック对话的剧情，进入谜题048；
●经过通向牧场的路来到杂货店，与ドロテア对话，进入谜题031；
●回到镇公所前的坂道，发生剧情；
●前往麦田，与ゴセット对话，进入谜题054；
●回到站前广场发生剧情，之后和タビート对话；
●回到站台，和サム对话两次，进入谜题055，解开后进入剧情，第二章结束。

第三章 通向真实的分歧点

●剧情后前往5号餐车车厢，与チャコフ对话；
●前往展望车厢，与リーゼン对话；
●前往6号车厢走廊，与コーホ对话；
●前往4号车厢走廊，进入房间，与ミザリ对话；
●经过3号车厢走廊来到通向2号特等车厢的门前，进入谜题056，解开后获得“砖块（ブロック）”。
●前往2号特等车厢，进入房间，进入谜题057；
●走出房间时发生剧情，进入谜题058，解开后获得“灯泡（でんきゅう）”；
●剧情之后进入谜题059；
●走出房间发生剧情，第三章结束。

第四章 幻之镇·佛尔森斯

●在车站前与エグバード对话；
●向上来到旅馆前，点击建筑物的门，进入谜题061，解开后获得“梦见草（ゆめみそう）”；
●剧情后，在旅馆大厅中和クランツ对话；
●向上进入旅馆房间，点击茶几上的花，进入谜题062；



●回到车站前，与ローリー对话；
●经过旅馆前，向上来到大街，剧情之后菜单中的“谜之日记”模式开启；
●进入左边的古道具店，与チェルミー对话；
●与ドーソン对话，获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●走出古道具店时发生事件；
●从繁华街向上前往钟台广场，与ヒゲマフラー对话，选择“花茶模式”中调好的“オレンジクラシック”献茶；
●和ダッツ对话，进入谜题089，解开后获得“胡椒樱桃（ペッパーチェリー）”；
●向右前往东街，与ゴツーイ对话，进入谜题068，解开后得到“迷你屋（ミニチュアハウス）”；
●进入东街场景中的照相馆发生剧情，进入谜题072，解开后获得“齿轮部件（はぐるまのパーツ）”，至此“不可思议的相机”部件集齐，拼好后“照片模式”开启；
●在照相馆中与ジョー对话；
●离开照相馆，向上前往平民区入口，与ブル对话；
●向左来到纪念馆前广场，点击门，发生剧情；
●向左来到西Y字路，与フィオナ对话，进入谜题117，
●向下前往古怪的店，剧情后与イリーナ对话，进入谜题070；
●向左来到谜题之馆，拍摄照片并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景中左侧的树枝，进入谜题129；
●回到西Y字路，向上来到西街，与オルソン对话，进入谜题085；
●进入场景中央的食品店，与マッシー对话；
●走出食品店回到西街，向左上方进入监视塔一层，拍摄照片并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景中央偏右悬挂的大蒜，进入谜题119；
●向上前往监视台，与ジェフ对话，进入谜题076；
●回到西街，向右上方来到住宅区，与エグバード对话；
●经过钟台广场回到大街，与ジョアン对话，进入谜题093；

●进入古道具店，与ドーソン对话，进入谜题063，解开后获得“吓人箱（ビックリばこ）”。
●经过旅馆前回到旅馆大厅，与クランツ对话，进入谜题115；
●回到车站前，与ローリー对话，进入谜题060；
●再次来到纪念馆前广场，点击大门来到喷水池，与パッポラッチ、サム对话。
●向上来到费尔森纪念馆，和グレゴリオ对话，进入谜题106；
●回到旅馆大厅，和チェルミー对话两次，得到“照片的碎片（写真の切れ端）”，随后进入谜题110，解开后发生剧情，第四章结束。

第五章 潜伏街角的黑影

●在旅馆大厅与クランツ对话，进入谜题092，解开后获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●在旅馆大厅与バートン对话，进入谜题111，解开后获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●向上进入旅馆房间，发生剧情；
●前往大街，进入古道具店，与ドーソン对话，进入谜题064；
●前往东街，与ゴツーイ对话，进入谜题069；
●进入东街场景中的照相馆，与ジョー对话，进入谜题096，解开后获得“沙坑（すなば）”；
●离开照相馆，向上前往平民区入口，与ブル对话；
●前往西Y字路，与ライラ对话，进入谜题120，解开后获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●向下前往古怪的店，与イリーナ对话，进入谜题071，解开后获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；
●经过西Y字路前往西街，与マリナ对话，进入谜题075，解开后获得“苹果（りんご）”；
●进入西街的食品店，与マッシー对话，进入谜题074，解开后获得“带骨肉（はねつきにく）”和“幸福四叶草（こうふくのよつば）”；
●点击食品店柜台下的瓶罐，进入谜题098；
●回到平民区入口，与ハミルトン对话，进入谜题113，解开后获得“砖块（ブロック）”；
●在平民区入口与ブル对话，发生剧情，通向平民区的路开启；
●向上前往巷道入口，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●在巷道入口与ラネット对话，进入谜题083，解开后获得“泳池（プール）”；
●向上前往水没的巷道，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●向左上方前往垃圾遍地的巷道，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●在垃圾遍地的巷道拍摄照片，并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景下方的酒瓶，进入谜题118；
●从水没的巷道向正上方前往幽暗的巷道，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●在幽暗的巷道拍摄照片，并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景中央建筑门前的台阶，进入谜题124；
●向上前往巷道尽头，与ドギー对话，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●点击场景中央建筑物的门，进入巷道尽头的房间，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；



●点击房间左边的画，进入谜题086，解开后获得“蒲公英（ダンデリオン）”；
●原路返回平民区入口，与ハミルトン对话，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往纪念馆前广场，与トーマス对话，进入谜题112，解开后获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往西Y字路，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往西街，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往古怪的店发生剧情，然后点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往钟台广场，与ナイル对话，进入谜题101，解开后获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往大街，与ジョアン对话，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往旅馆门前，点击地上的纸屑，获得“照片的碎片（写真の切れ端）”；
●前往车站前，与ローリー对话；
●前往西街，发生剧情；
●从西街向左前往坏掉的大门，点击门上的纸屑，

获得“照片的碎片（写真の切れ端）”，随后进入谜题116；

●返回西街时发生剧情，第五章完成。

第六章 不死的吸血鬼·安索尼

●从西街回到钟台广场，与ナイル对话，进入谜题073；

●经过旅馆前回到旅馆大厅，发生剧情；

●向上前往旅馆客房，发生剧情；

●走出旅馆来到旅馆前，与サム对话，获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；

●再次前往旅馆客房拍摄照片，并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景左边的梳妆台，进入谜题114；



●前往车站前与ローリー对话，进入谜题103，解开后获得“吓人箱（ビックリばこ）”；

●前往西Y字路与ライラ对话，进入谜题109，解开后获得“黑烧龙（黑焼きドラゴン）”，至此“花茶模式”中的材料全部集齐；

●在旅馆前与マダム对话（头上冒汗时），选择“花茶模式”中调好的“プライベートブルー”献茶，之后进入谜题091；

●经过大街前往古道具店，与ドーソン对话（头上冒汗时），选择“花茶模式”中调好的“ベンガラタッチ”献茶，之后进入谜题065；

●前往平民街入口与ハミルトン对话，进入谜题102，解开后获得“灯泡（でんきゅう）”；

●进入平民街，在巷道入口与ラネット对话，进入谜题084；

●前往西街与オルソン对话，进入谜题104；

●前往费尔森纪念馆与グレゴリオ对话，进入谜题107，解开后获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；

●在费尔森纪念馆再次与グレゴリオ对话，进入谜题108；

●进入纪念馆一层，与グリンコ对话；

●点击纪念馆一层中央的展示台与铜像；

●向上前往纪念馆二层，点击费尔森一家与费尔森伯爵的画；

●在纪念馆二层拍摄照片，并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景右方的展示台，进入谜题095；

●回到纪念馆一层与グリンコ对话，获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；

●在纪念馆一层与グリンコ对话（头上冒汗时），选择“花茶模式”中调好的“レイトンスペシャル”献茶，之后进入谜题094；

●回到纪念馆前喷水池，点击喷水池，进入谜题090；

●回到旅馆前与サム对话，进入谜题067；

●经过西街、坏掉的大门前往岔路，与グラサン对话，进入谜题087；

●在岔路再次与グラサン对话，进入谜题105；

●向左来到废坑入口，拍摄照片，并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景右边的矿车，进入谜题066；

●向上来到废坑的机械房间，点击大门，进入谜题079；

●向上来到废坑的T字路，点击场景中央的画框，进入谜题078，解开后获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；

●向左进入废坑的升降机，选择前进时进入谜题080；

●点击升降机来到废坑的金库房间，点击金库，进入谜题081；

●点击电梯的开关，进入谜题082；

●回到废坑的机械房间，与ポーロ对话，进入谜题077，解开后获得“日记的钥匙（日记のカギ）”；

●回到岔路，发生剧情；

●回到西街，进入食品店，点击柜台下方的瓶罐，进入谜题099，解开后获得“蹦床（トランポリン）”；

●从岔路向右来到迷路之森入口，发生剧情；

●向上来到迷路之森1，点击落下的灯，进入谜题121；

●在迷路之森1点击左边的灯，进入谜题122；

●向上来到迷路之森2，点击地上的大蘑菇，进入谜题125；

●在迷路之森2点击落下的灯，进入谜题123；

●在迷路之森2拍摄照片，并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景右上方的树枝，进入谜题097；

●向上前进至迷路之森3，点击湖面，进入谜题126；

●在迷路之森3点击湖面上出现的冰块，进入谜题127；

●在迷路之森3点击湖面上出现的第二块冰块，进入谜题128；

●向上来到迷路之森出口，选择前进时发生剧情，进入谜题100；

●向上来到龙之桥，选择前进时发生剧情，第六章完成。

第七章 再会的终点站

●在宅邸的大门前点击门扉，如果此时在游戏中解开的谜题达到80问以上，则发生剧情；

●剧情后自动来到寝室，点击右边墙上的画，进入谜题130；

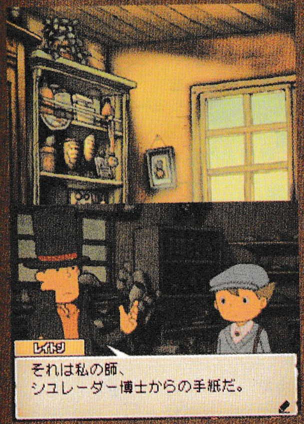
●点击房间中央的画，发生剧情；

●剧情后自动来到小房间，进入谜题131；

●点击小房间的门，进入谜题133，解开后获得最后一把“日记的钥匙（日记のカギ）”；

●点击小房间的门走出小房间外，点击左上方的门发生剧情，之后点击左下方的门前往地下机械室，进入谜题134；

●在地下机械室拍摄照片，并在“照片模式”中解开照片的挑错谜题，之后点击场景左下方的栏杆，进入谜题088；



●回到小房间外，点击左上方的门进入隐藏房间，点击逃生口，进入谜题135；

●再次点击逃生口来到餐厅，与クロイ对话，进入谜题136；

●向下经过大厅来到房间的台阶，点击场景右边的画，进入谜题132；

●向上前往大厅，与カティア对话发生剧情，进入谜题137；

●剧情后进入谜题138，解开后第七章结束，进入游戏的结局。

隐藏要素

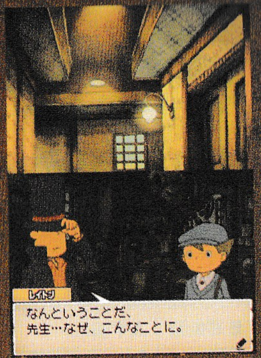
在标题画面中选择“秘密模式（ひみつのモード）”，然后进入“来自雷顿的挑战书（レイトンからの挑战状）”，就可以玩到各收集要素完成后出现的隐藏谜题：

●通关一次之后，追加谜题148、149、150；

●完成全部照片谜题后，追加谜题139、140、141；

●完成全部饮茶聚会事件后，追加谜题142、143、144；

●仓鼠完全减肥成功后，追加谜题145、146、147；



●解开150号以前的所有谜题后，追加谜题151、152、153。

首先提示一下，这部分攻略含有游戏中部分谜题的答案，希望依靠自己力量解开谜题的玩家请略过，以免因谜题的谜底被透露而失去游戏乐趣。

下面的谜题辞典中包括游戏的001至138号谜题，每一道谜题的介绍都包括基本信息和简略答案。一些操作性较强的谜题由于篇幅所限，无法在这里介绍详细答案，只给出简单提示。前面的流程攻略中已经记述过全部138道谜题的获得方法，这里就不再赘述。

谜题001博士的家在哪里?	
闪光指数	10
谜题类型	拼图问题
答案	简单的拼图问题，注意地图正中央初期位置的拼图是可以取下的。

谜题002博士的房间	
闪光指数	15
谜题类型	圈选问题
答案	照片左上角的窗户。"挂旗子""有阳光""附近的窗户传出歌声"是三个要点。

谜题003钥匙之谜	
闪光指数	20
谜题类型	转盘问题
答案	将最下方的钥匙旋转180度后插入钥匙孔。

谜题004密室之谜	
闪光指数	30
谜题类型	圈选问题
答案	将视点向左旋回90度后，圈选窗户上撕破的窗帘。

谜题005路克的手提箱	
闪光指数	30
谜题类型	拼图问题

答案	炒锅的位置在左下角，玩具熊的位置在右上角，剩下的就不难摆放了。

谜题006蛋糕之谜	
闪光指数	15
谜题类型	触笔移动
答案	三层汉诺塔问题，实际动手试验一下就可解开。

谜题007选座位之谜	
闪光指数	20
谜题类型	文字输入
答案	6人。由于背靠背不算“相邻”，可以将席位分成上下两部分来考虑。

谜题008选菜单之谜	
闪光指数	25
谜题类型	表示选择
答案	选择费用分别为4、5、11、12、18的饮料及餐点。注意合计费用中包括10英镑小费。

谜题009叠玻璃杯之谜	
闪光指数	10
谜题类型	按键选择
答案	D。将平面图形转换成立体图形思考一下就能明白。

谜题010不可思议的画	
闪光指数	15
谜题类型	文字输入
答案	3种颜色。除左下角的区域外，只用2种颜色就可以区分。

谜题011掠过景色之谜	
闪光指数	20
谜题类型	圈选问题
答案	B区域。注意车窗的方向。

谜题012车窗外天空之谜	
闪光指数	30
谜题类型	文字输入
答案	6比4。沿着车窗上的标记将区域等分成10份后就比较容易看清楚了。

谜题013盘底的图案	
闪光指数	15
谜题类型	文字输入
答案	4倍。将内部的小三角形沿圆周旋转至和大三角形内接就能看出。

谜题014红帽子之谜	
闪光指数	25
谜题类型	文字输入
答案	6个人。除此之外的情况都不符合“一部分人拿到了红气球”的条件。

谜题015潜藏的真相	
闪光指数	30
谜题类型	滑动拼图
答案	简单的滑动拼图，将带有图案的四块滑块拼成十字形即可。

谜题016花瓶之谜	
闪光指数	15
谜题类型	按键选择
答案	A。B的花心、C的瓶嘴、D的瓶内部分和反转图不对应。

谜题017蚂蚁的通道	
闪光指数	25
谜题类型	划线问题
答案	按下1、左1、上1、左3、下1、右2、下2、右1、上1、右1、下2、左3、上2、左1、下2的方向走即可。

谜题018靴子的迷宫	
闪光指数	20
谜题类型	位置选择
答案	按右3、上2、左1、上2、右2、下1、右2、上1、左1、上2的方向走即可。

谜题019乘客之谜	
闪光指数	20
谜题类型	文字输入
答案	6人。逆序推算一下即可得出答案。

谜题020鞋店的损失	
闪光指数	25
谜题类型	拼图问题
答案	50英镑。鞋的30英镑加上找的20英镑。

谜题021传言游戏之谜	
闪光指数	20
谜题类型	文字输入
答案	3分钟。题目并没有说同一个人不许多次传递信息，用类似联络网的方法传递信息即可。

谜题022收拾垃圾	
闪光指数	45
谜题类型	滑动拼图

答案	类似“华容道”的滑动拼图。充分利用垃圾桶的空间进行周转，只要将一块黄色的四方形滑块交换到垃圾的初始位置，后面就简单了。

谜题023毒药决斗	
闪光指数	15
谜题类型	按键选择
答案	B。三个水瓶并排时，所有奇数次计数都会落到中央的水瓶上。

谜题024纸的折痕	
闪光指数	10
谜题类型	文字输入
答案	10毫米。注意谜面叙述和提问中使用的长度单位不一样。

谜题025生存竞争	
闪光指数	20
谜题类型	表示选择
答案	点选狮子即可。虽然表面上是走迷宫，但实际上这是道脑筋急转弯问题。

谜题026列车的交替	
闪光指数	25
谜题类型	滑动拼图
答案	简单的列车重组问题，实际试一试就可解开。

谜题027车站的离别	
闪光指数	20
谜题类型	圈选问题
答案	圈选男子打开的列车窗户。按照这种打开方法，玻璃就穿过列车顶棚了。

谜题028奇怪的车轮	
闪光指数	20
谜题类型	表示选择
答案	B、D。角的数量是奇数的图形才有这样的性质。

谜题029中奖的箭	
闪光指数	20
谜题类型	按键选择
答案	B。用触笔当尺子量一下就可以了。

谜题030纪念碑的秘密	
闪光指数	30
谜题类型	文字输入
答案	BED。当水池中注满水时，石碑上的文字下半截浸在水中，上半截和倒影拼成了新的文字。

谜题031分苹果	
闪光指数	20
谜题类型	文字输入
答案	7比5。列个简单方程算一下就行了。

谜题032花店打工	
闪光指数	20
谜题类型	按键选择
答案	C。如果搞不清楚，实际找张纸卷一下试试即可。

谜题033池中的网	
闪光指数	20
谜题类型	文字输入
答案	7条。利用笔记功能在下屏中画一画会比较容易看清。



谜题034镇边的树~	
闪光指数	20
谜题类型	划线问题
答案	A和E。题目中并没有“相邻”字样，纯粹的文字游戏。

谜题035哪座小屋?	
闪光指数	30
谜题类型	图案选配
答案	A绿、B蓝、C红、D黄。按照条件依次排除一下就可以确定位置了。

谜题036坑中的小鸟	
闪光指数	35
谜题类型	文字输入
答案	すな（沙子）。用沙子缓缓填进坑里，小鸟就能爬上来了。

谜题037高尔夫名人	
闪光指数	25
谜题类型	文字输入
答案	2杆。题目中并没有说一定要沿着直线方向击球。

谜题038马的散步	
闪光指数	35
谜题类型	文字输入
答案	13小时。让1小时与2小时的马先行是关键。

谜题039试穿之后……	
闪光指数	30
谜题类型	图案选配
答案	A上红下白，B上白下蓝，C上蓝下红。按照条件依次进行推理即可。

谜题040箱子的图案	
闪光指数	30
谜题类型	转盘问题
答案	最上边是向上的草花，左边是向下的红桃，黑桃上方是圆形，黑桃右边是向下的人形，最下边是向上的三角。稍难的六面体展开问题。

谜题041等分割图形	
闪光指数	25
谜题类型	四择问题
答案	C。另外三个图形都可以顺利拼成立方体。

谜题042锯木板1	
闪光指数	25
谜题类型	划线问题
答案	从左起第1列第1个格下方和左起第3列第2个格下方锯断。

谜题043锯木板2	
闪光指数	30
谜题类型	划线问题
答案	从左列第4个格下方和右列第3个格下方锯断。

谜题044缠绕的绳子	
闪光指数	25
谜题类型	文字输入
答案	0条。三条绳子全在绳结外。

谜题045行李架	
闪光指数	30
谜题类型	滑动拼图
答案	依然是滑动拼图，这次的目标物面积较小，比谜题022略微简单一点。

谜题046放进箱子	
闪光指数	20
谜题类型	圈选问题
答案	D。简单的立体拼图问题。

谜题047镇长选举	
闪光指数	25
谜题类型	文字输入
答案	20票。互不相容的参选者必然各自投自己的票，剩下37票，过半数是19票，加上自己的1票就必定取胜了。

谜题048当家在哪里?	
闪光指数	25
谜题类型	圈选问题
答案	左上角的老人。虽然帽子被风吹走，但也算是“戴帽子的人”。

谜题049爱炫耀的国王	
闪光指数	10
谜题类型	圈选问题
答案	电话。电话没有第二个使用者是毫无意义的。

谜题050说谎的牛	
闪光指数	10
谜题类型	表示选择
答案	A、C、E。从任意一个条件出发用假设进行推断就可以得出答案。

谜题051猫之谜	
闪光指数	20
谜题类型	按键选择
答案	B。A的窗帘绳、C的左下方地板缝、D的蝴蝶结部分和反转图不对应。

谜题052帽子与天气	
闪光指数	30
谜题类型	拼图问题
答案	周日多云、周一晴、周三雨、周四晴、周五雨、周六晴。

谜题053只有男性	
闪光指数	30
谜题类型	圈选问题
答案	10点方向的男性。逆时针进行计数就可以达成谜面中的条件。

谜题054旗子分色	
闪光指数	25
谜题类型	文字输入
答案	36种。注意白地也算一种颜色。

谜题055萨姆的首饰	
闪光指数	30
谜题类型	文字输入
答案	14英镑。将其中1条链子的7个环全部拆开，再用它们连接另外7条链子就可以了。

谜题056门的暗号	
闪光指数	40
谜题类型	转盘问题
答案	通过旋转与位置互换，将字符排列成“WELCOME”就可以了。

谜题057玫瑰香	
闪光指数	30
谜题类型	玫瑰问题
答案	实际试着摆放一下就不难解开。最少需要5盆花。

谜题058隧道之中	
闪光指数	35
谜题类型	滑动拼图
答案	列车错车问题。这次需要调换顺序的车厢较少，实际上比谜题026简单一些。

谜题059车票之谜	
闪光指数	40
谜题类型	文字输入
答案	2。通过折叠使票面上下的绿色部分对在一起,就会出现"FOR FOLSENSE"字样。

谜题060广场之谜	
闪光指数	25
谜题类型	划线问题
答案	以虚线中央向外第三格左右为基准画一个广场的同心圆即可。注意划线判定比较严格。

谜题061旅馆在哪里	
闪光指数	30
谜题类型	按键选择
答案	C。注意看C的窗户、时钟与门，上面的线条构成了“HOTEL”字样。

谜题062玫瑰香再来	
闪光指数	40
谜题类型	玫瑰问题
答案	依旧是摆花问题。最少需要7盆花。

谜题063对数	
闪光指数	25
谜题类型	拼图问题
答案	上行从左至右是1、6、3，下行从左至右是5、4、2。

谜题064壶里的石子	
闪光指数	20
谜题类型	文字输入
答案	100个。相同概率的情况下，当然是拿得越多越占便宜。

谜题065谜之古文书	
闪光指数	25
谜题类型	文字输入
答案	まけた（输了）。第二行文字是提示，从第一行文字中将“む、か、う、と、こ、ろ、て、き”这几个假名全部去掉，就只剩下“まけた”了。

谜题066转盘锁	
闪光指数	30
谜题类型	文字输入
答案	2714。两个转盘的旋转方向是相反的。

谜题067车掌的工作日	
闪光指数	40
谜题类型	文字输入
答案	219天。仔细看一下就会发现，车长遵循的是上班三天，休息两天的工作制。

谜题068帽子的礼仪	
闪光指数	25
谜题类型	图案选配
答案	将左上方礼帽、中央上方左右的三角帽、中央下方礼帽和右起第二顶长礼帽倒转，帽子间的缝隙就会连成“HAT（帽子）”字样。

谜题069三页的菜单

闪光指数	25
谜题类型	文字输入
答案	3次。通过折叠菜单即可实现。

谜题070宝石首饰

闪光指数	30
谜题类型	划线问题
答案	在900与1200之间、800与1100之间、600与1000之间划线即可。这样三段的总价值都是2600英镑。

谜题071她多大?

闪光指数	30
谜题类型	文字输入
答案	15岁。注意谜面中说的是"男子现在的年龄"是"女子当年的年龄"的2倍。

谜题072摄影顺序

闪光指数	35
谜题类型	文字输入
答案	CDBA。注意右侧建筑左上方的装饰灯和左侧建筑的玻璃即可找到答案。

谜题073空罐的平衡

闪光指数	30
谜题类型	按键选择
答案	A。所有罐子都一样重的话，只有在A中注水才能保持平衡。

谜题074气味的元凶

闪光指数	30
谜题类型	表示选择
答案	用两个塞子堵住右下方人的鼻子。仔细观察就会发现，如果堵瓶口，两个塞子是绝对不够的。

谜题075点心盒

闪光指数	25
谜题类型	文字输入
答案	2倍。不太好理解的概率问题，计算方法可以参照一下谜题通过时的讲解。

谜题076塔之谜

闪光指数	20
谜题类型	圈选问题
答案	圈选塔即可,在塔内是看不到塔的全貌的。

谜题077不可思议的机械

闪光指数	30
谜题类型	拼图问题
答案	月亮形装饰。用简单的方程就可以算出各装饰之间的重量关系。

谜题078门的迷宫

闪光指数	25
谜题类型	圈选问题
答案	下行中央房间上边的门。题目中并没有说同一个房间不许走两次以上。

谜题079齿轮开关

闪光指数	20
谜题类型	按键选择
答案	B。利用笔记功能在下屏中画一画会比较容易看清。

谜题080电梯之谜

闪光指数	40
谜题类型	滑动拼图
答案	滑动拼图。这次区域中留下的空间颇大，比较易解。

谜题081旧金库

闪光指数	50
谜题类型	图案选配
答案	0154。从第一行条件中可以轻易将2和3排除掉，剩下的比对一下就清楚了。

谜题082出口在哪里?

闪光指数	30
谜题类型	按键选择
答案	5。将屏幕向右转90度看，按键和数字形成了"OUT"字样。

谜题083蛋糕之谜2

闪光指数	30
谜题类型	触笔移动
答案	四层汉诺塔问题。按照诀窍依次移动即可。

谜题084蛋糕之谜3

闪光指数	40
谜题类型	触笔移动
答案	五层汉诺塔问题。按照诀窍依次移动即可。

谜题085第四个图形

闪光指数	30
谜题类型	按键选择
答案	B。将立体图形化作平面图形来看便会发现规律。

谜题086不可思议的图形

闪光指数	35
谜题类型	划线问题
答案	缺少底边横线的田字。只看每个图形的右半边便会发现规律。

谜题087摆扑克

闪光指数	40
谜题类型	图案选配
答案	按照盘面上事先配置的扑克不难找到三张黑桃的位置，剩下的依次确定即可。

谜题088青蛙之路

闪光指数	30
谜题类型	文字输入
答案	12次。中途总共有两次折返。

谜题089花坛的面积

闪光指数	40
谜题类型	文字输入
答案	400平方米。将中央部分图形沿对角线切开后拼在圆的四周，即可形成边长20米的正方形。

谜题090喷水之谜

闪光指数	20
谜题类型	圈选问题
答案	J。以中央喷水口表示10的倍数的话，周围代表数字0的喷水口就没有用了。

谜题091遗产继承

闪光指数	30
谜题类型	划线问题
答案	先划出正中央的竖线将区域分成左右两部分，然后就容易看清楚了。

谜题092土地分割

闪光指数	40
谜题类型	位置选择
答案	右下方的金矿、银矿、两座铜矿，以及银矿与两座铜矿之间的格子。

谜题093我多大?

闪光指数	30
谜题类型	文字输入
答案	5岁。姐姐10岁,妈妈30岁,爸爸35岁。

谜题094谜之立方体

闪光指数	40
谜题类型	圈选问题
答案	最上面两条边中央的点，任意圈选一点就可以。简单的立体几何问题。

谜题095书箱

闪光指数	30
谜题类型	文字输入
答案	6本。很考验空间想象能力的一题。

谜题096火球之谜

闪光指数	30
谜题类型	文字输入
答案	ウソ（假的）。按照谜面中的句子"さあ。ごらん。でてきたみたいだ"将假名连线，就会出现"ウソ"这两个字。

谜题097星空之谜

闪光指数	40
谜题类型	拼图问题
答案	四颗星的格子在左列中央,两颗星的格子在中列下方,剩下的位置就不难确定了。

谜题098瓶与罐

闪光指数	25
谜题类型	并列问题
答案	著名的瓶罐排列问题，实际试着摆一下就能解开了。

谜题099又是瓶与罐

闪光指数	30
谜题类型	并列问题
答案	与098相比多了一对瓶罐，但解题要领还是相同的。

谜题100危险的桥

闪光指数	30
谜题类型	渡桥问题
答案	左1、右1、左3、右3、左3、右1、左1、右3、左1。从终点倒推一下会比较容易解开。

谜题101消灭！1

闪光指数	30
谜题类型	消去问题
答案	著名的佩格棋(PegSolitaire)问题,先将十字正中央的球向侧面跳即可看出解法。

谜题102消灭！2

闪光指数	35
谜题类型	消去问题
答案	佩格棋之二。第一步实际上只有一种跳法，后面依次试一试即可解开。

谜题103消灭！3

闪光指数	40
谜题类型	消去问题
答案	佩格棋之三。先从三角形底边从边上数第三个球开始消起，然后将底边最边上的球跳到刚才形成的空隙中，数步后可以形成一个伞状图案。再设法从上面开始消起就能完成。

谜题104消灭！4

闪光指数	45
谜题类型	消去问题
答案	佩格棋之四。先将中列最上方的球向侧面跳，然后将最下面一横行边上的球向上跳到刚才形成的空隙中，再设法从底边消起就能完成。

谜题105消灭！5

闪光指数	60
谜题类型	消去问题
答案	佩格棋之五。先将从下面数第三横行，从右面数第二个球向下跳，然后将刚才球对称位置的球向右跳到刚才球原来的位置上，再将第一个球经过两步跳到对称球原来所在的位置上。数步之后就可形成和谜题103相似的伞状图案。

谜题106旅行的骑士1

闪光指数	40
谜题类型	象棋问题
答案	著名的棋盘跳马问题。在分歧点依次选择下、下、上就能完成。

谜题107旅行的骑士2

闪光指数	50
谜题类型	象棋问题
答案	棋盘跳马问题之二。解法有数种，遵循先走外周的原则比较容易解开。

谜题108旅行的骑士3

闪光指数	70
谜题类型	象棋问题
答案	棋盘跳马问题之三。解法有数种，遵循先走角落的原则比较容易解开。

谜题109小狗散步

闪光指数	50
谜题类型	文字输入
答案	50米。父亲追上女儿需要10秒，小狗以每秒5米的匀速奔跑，答案很容易求出。

谜题110警长的路线

闪光指数	35
谜题类型	划线问题
答案	按右1、下2、右2、下1、右1的方向走即可。

谜题111拐几次弯？

闪光指数	50
谜题类型	表示选择
答案	105和113。只有拐偶数次弯才能回警察局,因此回答105和113的人必定在说谎。

谜题112亮灯

闪光指数	40
谜题类型	划线问题
答案	将电池另一端直接连在灯泡上即可。

谜题113骰子的顶上

闪光指数	30
谜题类型	文字输入
答案	6。如果解不出来，实际找个骰子看一看就明白了。

谜题114公平分割

闪光指数	40
谜题类型	文字输入
答案	6比3。要根据A和B分担C工作量的比例来判定。

谜题115两张卡片

闪光指数	40
谜题类型	按键选择
答案	44。按照题目条件下得出的答案必定是11的倍数。

谜题116撕碎的照片

闪光指数	60
谜题类型	转盘问题
答案	拼图游戏。注意每一块碎片都是可以旋转的。

谜题117三组夫妇

闪光指数	30
谜题类型	按键选择
答案	B,姐姐的丈夫没留胡子,妹妹的丈夫没戴帽子,仅凭这两个条件就能判断出来了。

谜题118垃圾箱之谜

闪光指数	80
谜题类型	滑动拼图
答案	略为复杂的滑动拼图，依旧应当充分利用垃圾桶中的空间。

谜题119假金币

闪光指数	30
谜题类型	文字输入
答案	1次。题目中并没有说不许将金币从袋中拿出来量，从每个袋中取数量各不相同的金币放在一起量一次，就能从差的重量上推断出假金币的袋子了。

谜题120马车之谜

闪光指数	30
谜题类型	表示选择
答案	D。根据条件推断，能够确实达到平衡的只有这一种选择。

谜题121黑暗之路1

闪光指数	20
谜题类型	点灯问题
答案	4×4道路的点灯问题。从斜向道路入手会比较容易解开，共需要4盏灯。

谜题122黑暗之路2

闪光指数	30
谜题类型	点灯问题
答案	5×5道路的点灯问题。共需要5盏灯。

谜题123黑暗之路3

闪光指数	40
谜题类型	点灯问题
答案	6×6道路的点灯问题。共需要6盏灯。

谜题124发现UFO！

闪光指数	30
谜题类型	按键选择
答案	C,将图形画上方格之后会比较容易看明白。

谜题125林中的蘑菇

闪光指数	50
谜题类型	划线问题
答案	略为复杂的路线问题,终点附近路线叉较少,从终点逆推会比较简单。另外注意,题目中并没要求所有的路都要走到。

谜题126冰之湖1

闪光指数	20
谜题类型	冰面问题
答案	著名的溜冰游戏。点击箭头就能使雷顿滑向指定的方向，试几次就能成功了。

谜题127冰之湖2

闪光指数	30
谜题类型	冰面问题
答案	溜冰游戏之二。充分利用场地边缘会较快找到解法。

谜题128冰之湖3

闪光指数	40
谜题类型	冰面问题
答案	溜冰游戏之三。由于障碍物较多，判定方向比谜题127略微简单一点。

谜题129鼹鼠的巢穴

闪光指数	40
谜题类型	圈选问题
答案	C,只有这一个点连接奇数条路,如果从别的点出发,无论怎样都会有重复的路线。

谜题130舞会的画

闪光指数	30
谜题类型	圈选问题
答案	圈选画像正中两个跳舞者的脚部,从这里可以看出,画上画的实际是地板的倒影。

谜题131如何逃走?

闪光指数	40
谜题类型	表示选择
答案	最右边中间的桩子。只有这一根桩子被套在绳圈之内。

谜题132名画的分配

闪光指数	40
谜题类型	按键选择
答案	E。哥哥得到A、C、D三张画，价值合计120000英镑。弟弟得到B一张画，价值合计60000英镑。

谜题133取出钥匙！

闪光指数	60
谜题类型	滑动拼图
答案	稍难的滑动拼图。如何充分利用“L”形滑块争取空间是解题的关键。

谜题134打开锅炉

闪光指数	40
谜题类型	表示选择
答案	拧开最右边的两个开关和沿中央管道上行时遇到的第一个开关。

谜题135魔方阵的钥匙

闪光指数	50
谜题类型	拼图问题
答案	从完成的右斜对角线可以计算出每行、列、对角线的数字合计值为18，然后以此为依据陆续将数字填入就能完成了。

谜题136大厅的地板

闪光指数	40
谜题类型	位置选择
答案	可标识区域中最下面一行的左起第三格。题目中的提示是“从大门的画开始，以收在美丽箱匣中的美丽星星作为路标”，从右下方画有大门的格开始，将所有框住完整星星的格全部标出，就会形成一个箭头图案，而箭头所指的正是最下面一行左起第三格。点击判定前别忘了把箭头擦掉，否则会视作失败。

谜题137真实之剑

闪光指数	50
谜题类型	圈选问题
答案	不要管墙上的武器，直接圈选右下方骑士盔甲手中的剑。题目中的“真实之剑已在手中”就是提示。

谜题138最后之谜

闪光指数	60
谜题类型	转盘问题
答案	,。只要熟悉NDS的机能,再沿着"彼此相见之时,朝阳定会升起。清风拂过之时,我心将至君心"这句提示,就一定能解开。



系列历史

今年不仅是FFⅦ发售10周年的纪念，同时也是外传作品FFT推出10周年的见证。作为有“游戏鬼才”之称的制作人松野泰己进入SQUARE的第一部作品，FFT以细致严谨的系统、抑扬顿挫的音乐、深厚磅礴的物语，成为日本国内历史上第一款销量突破百万大关的SLG游戏。而面向掌机平台的FFTA则是FFT进化后的形态，虽然在剧本上显得有些低龄化倾向，但经过微调后的系统更趋于平衡和完善，受到了新生代玩家的广泛好评。这次以FFTA续作身份登场的FFTA2，将再度把大家带进令人神往的伊瓦利斯大陆，体验别具一格的冒险活剧。

Ps：本文部分资料参考了国内SE游戏研究专题站点天幻网的FFTA2专题（http://ffta2.ffsky.cn/），特此感谢。

游戏名称	对应平台	发售日
最终幻想战略版	PS	1997/06/20
FFTA	GBA	2003/02/14
FFT～狮子战争	PSP	2007/05/10
FFTA2～封穴的魔法书	NDS	2007/10/25

菜单解说

在大地图上按X键会出现系统菜单。

ユニット情报：进行人员间装备和技能等调整，最常用的指令之一。

クラン情报：工会资料，可以方便地查阅任务及工会技能。

システム：系统设置，并用来记录和读取存档。

角色信息

Lv./EXP：当前等级和经验值，后者上升到100时则升级。

HP/MP：体力和魔力。HP为0时不能战斗，使用魔法和部分特技会消耗MP。

いどう/ジャンプ/かいひ/スピ–ド：移动力、跳跃力、回避率、速度值。

武器こうけき/ぼうぎょ：物理攻击力和防御力。

魔法のつよさ/ぼうぎょ：魔法攻击力和防御力。

装备をととのえる：调整装备的物品。

アビリティセット：调整装备的特技。

ジョブチェンジ：转职，详见后文的七大种族。

ユニットソ–ト：按各种数值排列队伍中人物。

クランからはずす：将该角色开除出工会。

市镇场所

酒吧（パブ）：触发剧情的关键地点，尤其在接受主线任务后会出现很醒目的蓝色“！”标记，

指引下一个应该去的地方。派遣队员外出完成任务时，队员跳跃的话代表十分自信，成功率90%；行走表示普通，成功率20%；跪倒则是没信心的体现，成功率5%。另外第4个选项是工会考试，通过考核能够获得不同的称号来提升对应的工会技能。交涉和技量与招募新人以及购物折扣率有关，而连系和临应则影响工会技能附加属性的高低。

商店（ショップ）：在商店购买装备时，可以按L/R键查看该装备所对应的职业。后两个新增的选项用来合成装备和卖掉素材，详见文末的合成道具一览表。

竞拍大会（オ–クョップ）：每隔一年举办一次的竞拍会。只要所出的CP（工会货币）高于其他对手，就能将该领地作为自己的大本营，还能享受到最优惠的商店价格。

七大种族

FFTA系列所在的伊瓦利斯是一个多种族共存的社会。其中人口最多、分布最广的是ヒュム族（人类），身强体壮的亚人种バンガ族（邦加族）、擅长魔法的ン·モゥ族（恩莫族）、精通机工学的モ–グリ族（莫古利族）也很好地融入了人类社会并被人类同化，而有森林精灵之称的ヴィエラ族（维埃拉族）却一直保持着她们的生活习惯。

与前作相比，FFTA2新增了两个种族，分别是野猪形象的シ–ク族（西库族）和龙女形象的グリア族（有翼族）。前者四肢发达头脑简单，后者身材娇小却勇猛好战，都是很有特色的种族。

● 人族

职业名称	转职条件
ソルジヤ–	战士，初期职业
白魔道士	初期职业
シ–フ	盗贼，战技×1
黑魔道士	白魔法×1
弓使い	战技×1
パラディン	圣骑士，战技×3
斗士	战技×3，完成任务“斗士の心得”
忍者	盗む×4
幻术士	白魔法×2、黑魔法×4
青魔道士	黑魔法×1
狩人	狙う×3
用心棒	斗技×3，完成任务"イ–ストランド"
导士	白魔法×4,完成任务"おつきなネコ!？"

● 邦加族

职业名称	转职条件
龙骑士	战技×2，完成任务“龙骑士キュラ”
ビショップ	主教，僧技×2
ウォリア–	战士，初期职业
ホワイトモンク	僧侣，初期职业
守护骑士	斗剑技×2
グラディエ–タ–	魔剑士，战技×2
神殿骑士	祈祷×2
マスタ–モンク	大僧侣，战技×2、僧技×2，完成任务“バンバンガ”
炮击士	龙技×2，完成任务“ブレイヴバンガ”
トリックスタ–	欺诈师，拳技×2，完成任务“幻惑！トリックスタ–”

● 恩莫族

职业名称	转职条件
魔兽使い	完成任务“魔物の心”
时魔道士	黑魔法×5
白魔道士	初期职业
黑魔道士	初期职业
幻术士	白魔法×2、黑魔法×4
セ–ジ	贤者,あやつる×1、白魔法×2
炼金术士	幻术×2
里魔道士	时魔法×2，完成任务“ノ–ベルンモウ”
学者	贤术×1、时魔法×1，完成任务“がくもんのススメ”

● 维埃拉族

职业名称	转职条件
フェンサ–	击剑手，初期职业
弓使い	初期职业
白魔道士	初期职业
スナイパ–	狙击手，狙う×2
精灵使い	白魔法×2
赤魔道士	突剑技×1、白魔法×1
アサシン	刺客，狩り×1、精灵魔法×2，完成任务“アサシンヴィス”
召唤士	精灵魔法×2
魔法剑士	赤魔法×2，完成任务“めざせ魔法剑士！”
绿魔道士	完成任务“绿の…？”

● 莫古利族

职业名称	转职条件
黑魔道士	初期职业
铳使い	呼び出す×1，完成任务“ゴ–グモ–グ社”
动物使い	初期职业

シ－フ	盗贼，初期职业
モーグリナイト	骑士，呼び出す×1
曲芸士	からくり×2
からくり士	机工士，盗む×2
时魔道士	黑魔法×5
チョコボ士	陆行鸟骑士，呼び出す×2，完成任务“ポポチョコボ”
魔炮士	からくり×2、铳击×2，完成任务“炮击音とクポ声と”

● 西库族

职业名称	转职条件
バ－サ－カ－	战士，初期职业
レンジャ－	特种兵，初期职业
ラニスタ	角斗士，あばれる×1，完成任务“ラニスタのほこり”
ヴァイキング	维京人，サバイバル×1，完成任务“グレ－ル样だ！”

● 有翼族

职业名称	转职条件
狩人	初期职业
ラプタ－	战士，狩り×1，完成任务“アイドルの乐器”
バスタ－ド	破坏战士，狩り×1，完成任务“バスタ＋ド”
风水士	狩り×1，完成四连任务“风水门”



流程攻略

任务1——森にあらわれたモノ

胜利条件	打倒クレスタ！
法律规则	禁止远程武器

熟悉操作的教学关，但hard难度下不好好应对的话也有全灭的可能。希德目前暂时是不可操作的guest角色,因此要留意他的剩余HP量。Boss受到一定伤害后会撤退，可无视那两个杂兵集中攻击。

守法奖励	ロングボウ
报酬	250ギル、ジケット铅×2、ファランの花粉×2
AP点数	80
工会点数	交涉+1、临应+1

任务2——守れ、チョコボ！

胜利条件	打倒全部敌人！
法律规则	禁止炎属性

先消灭较弱的野狼，这样战斗会比较有利于我方。

守法奖励	メタルナックル、シルクのロ＋ブ
报酬	1050ギル、ヘビの皮、小さなキノコ、真水
AP点数	80
工会点数	连携+1、临应+1

任务3——参上！黄色の翼

胜利条件	打倒全部敌人！
法律规则	禁止冷气属性

注意敌方远程攻击型的黑魔和弓手，跟在希德的后面集中火力依次解决掉即可。

守法奖励	バロング、アイアンヘルム、目药
报酬	1750ギル、ラミアのウロコ、药针、土の石
AP点数	80
工会点数	连携+1、交涉+1

任务4——トマト、トマト

胜利条件	打倒全部敌人！
法律规则	禁止雷属性

女主角阿德鲁作为guest角色首次参战，她的HP不算高，应该优先保护。

守法奖励	ガラスの铠、バトルブ－ツ、ハイポ－ション
报酬	560ギル、斗气のかけら、ふつうの绢丝、ウサギの毛皮
AP点数	80 *工会点数：连携+2、临应+2

任务5——手配书No.2

胜利条件	讨伐赏金怪物ウゴ－ル！
法律规则	禁止回复MP

无视杂兵，直接击倒头目ウゴ＋ル后过关。

守法奖励	サムソンの剑、ラウンドシ－ルド、毒消し
报酬	1650ギル、いやしの水、圣の石、ゲッコ－の木材
AP点数	80
工会点数	连携+3

任务6——手配书No.3

胜利条件	讨伐赏金怪物ギルムント！
法律规则	禁止炎属性

这场战斗的难度颇高，前提是hard难度下从未接过支线任务的话。Boss黄金龙会不断给敌方施加攻击力上升的状态，死人很正常要及时复活。采取各个击破的消耗战，把黄金龙留到最后单独对付。（露琪获胜后首次换来两个MVP –_,– ）

守法奖励	ライジングサン、サ－クレット、やまびこ草
报酬	1330ギル、あまい果实、雷の石、良质の毛皮
AP点数	80
工会点数	连携+3

任务7——火の用心！

胜利条件	打倒全部敌人！
法律规则	禁止回复MP

留心炸弹怪濒死时会使用自爆，其它无难点。

守法奖励	エナジ－メイス、ブロンズア－マ－、目药
报酬	2870ギル、白金、アガチス树、あやしいキノコ
AP点数	80 *工会点数：连携+2、临应+2

任务8——ジングパ－ル解禁

胜利条件	打倒流沙のヌシ！
法律规则	禁止恩莫族主动技能

本关可以说是至今为止遇到最艰难的一场战斗，即使之前做过了不少支线任务也不会很轻松。Boss沙虫有3种攻击：全屏地图炮+单体HP吸收(等级低的话就是即死技)+面前直角范围攻击，所以靠近的同伴濒死时不用回血而是死后直接复活。杂兵被解决后会源源不断地涌现，推荐使用绿魔的睡眠魔法，没有这个职业和自动反击技能的话不建议挑战。

守法奖励	カイザ－ナックル、グリ－ンベレ－、毒消し
报酬	3490ギル、ジングパ－ル×8
AP点数	80 *工会点数：技量+3、临应+4

任务9——ルピ山のゆうべ

胜利条件	打倒ユエン！

裁判被封印，工会技能无效，不过烦人的法律规则也浮云了。要注意在没有裁判监视的情况下战斗不能就是真的死亡，安全第一。

报酬	2450ギル、タマガネ×3、大牙×3
AP点数	80
工会点数	连携+3、交涉+4

任务10——飞空艇トラブル！

胜利条件	打倒ジ－ニアス・エド！
法律规则	爱护弱者

FFⅫ的男主角瓦恩初次登场，算好时间差再行动不要被他抢去经验。另外，如果之前练级太猛的话就无视法律好了。–_,–lll

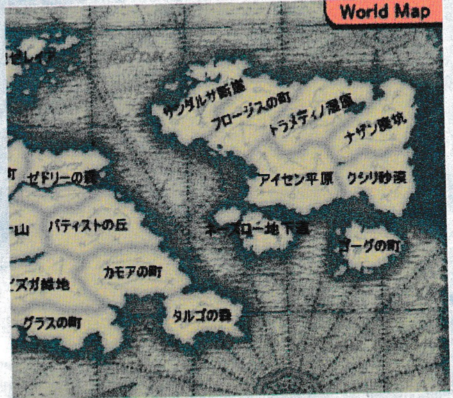
守法奖励	绿色の液体、魔道士のロ－ブ
报酬	4780ギル、ガルクスアクア×2、レッドギ－プス树×2
AP点数	80 *工会点数：技量+3、临应+3

任务11——ありふれたウワサ

胜利条件	打倒全部敌人！
法律规则	禁止模仿

不死系怪物惧怕加血魔法，而且被击倒后过几个回合就会复活。弓手的不死升天、僧侣的破邪都可以把它们驱逐出战场，或者直接使用凤凰尾一击必杀。

守法奖励	绿色の液体、プラチナシ－ルド、エ－テル
报酬	2770ギル、虹色の丝、ピンクのしっぽ×2
AP点数	80 *工会点数：技量+3、临应+4



任务12——眠れない日々

胜利条件	打倒オ－バ－ソウル！
法律规则	禁止异常状态

不死系怪物除了等级有所提升外没什么好说的，要点同任务11。

守法奖励	忘れ草
报酬	3780ギル、圣战の药×3
AP点数	80 *工会点数：临应+4

任务13——乐器を作るクポ～！

胜利条件	打倒炼金术师！
法律规则	爱护女性

对待御姐要像春天般的温暖，所以对待她的无良上司要像严冬一样残酷无情。–_,–

守法奖励	クルゼル黄铜、プラチナシ＋ルド
报酬	4730ギル、皇帝のウロコ×2、星々のカケラ×3
AP点数	80 *工会点数：技量+4、临应+5

任务14——さがもています

胜利条件	打倒全部敌人！
法律规则	禁止对全体行动

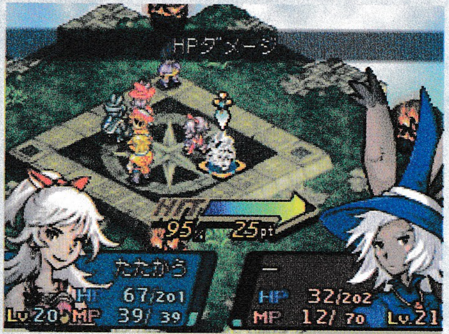
一上来就处于两面被包抄的不利形势，集结局部人数上的优势先清理完一边比较稳妥。

守法奖励	ダンブカの木材、サボテンの实、サビのカタマリ
报酬	5480ギル、アインヘリエル×2、アダマンタイト×5
AP点数	80 *工会点数：连携+5

任务15——指名手配・空贼ヴァン

胜利条件	瓦恩和潘妮罗存活的情况下全灭敌人！
法律规则	每回合必须移动1格

瓦恩和潘妮罗以guest角色的身份参战，两人都退场的话任务就会失败，因此要多加留心回复。



守法奖励	铁の壳、くるくるドリル、ハイポーション
报酬	5040ギル、雷鬼晶×2、タマガネ×4
AP点数	80 *工会点数：连携+4、交涉+4

任务16——亲爱なる…

胜利条件	打倒イル–ア！

裁判再次被封印。Boss伊鲁娅有见切技能，近身物理攻击对其无效，远程狙击即可。获胜后请做好心理准备，连续战斗即将展开。

报酬	6550ギル、圣战の药
AP点数	80 *工会点数：连携+5、临应+4

任务17——深渊の穴

胜利条件	打倒ヌ–キア！
法律规则	禁止特殊技

Boss不被消灭敌人就会源源不断地涌现。靠近那些发出紫光的机关可以给魔导炮充填能量，蓄满时对敌全体的伤害值相当可观，不过每次攻击后机关都会变换位置，慎用。

任务18——地下坑道サルベ–ジ

胜利条件	打倒全部敌人！
法律规则	禁止三属性

怪物的魅惑攻击很讨厌，不会治疗技能或者没装备上物品的话，可直接攻击自己人解除状态。–0–

守法奖励	动物の骨、丈夫なつる
报酬	7580ギル、オリハルク、ハ–ディガ–ディ
AP点数	80 *工会点数：技量+5、临应+6

任务19——その目はなにを见る

胜利条件	阿德鲁恢复正常！
法律规则	禁止远程武器

邻接阿德鲁时出现对话的指令，连续交谈3回后顺利过关。

守法奖励	土の石、ギザギザの叶っぱ、エ–テル
报酬	9100ギル、オリハルク
AP点数	80 *工会点数：连携+6、交涉+6、技量+5、临应+6

任务20——空贼からの挑战

胜利条件	打倒瓦恩（？）！
法律规则	爱护邦加族

瓦恩的coser虽然在长相上差了点，可是实力还蛮厉害的，切忌轻敌。宝箱里的盗贼の小手是很珍贵的装备，不要错过了。

守法奖励	风の石、くるくるドリル、フェニックスの尾
报酬	10470ギル、ヒヒイロカネ
AP点数	80 *工会点数：连携+6、临应+7



任务21——セレモニ–

胜利条件	打倒伊鲁娅！

裁判被封印，请做好万全的物资准备。因为同前作FFTA一样，战胜Boss后强制传送到禁域ゼレイア进行多达3场的连续战斗，而且中途无法记录。

报酬	9870ギル、高级毛皮
AP点数	80 *工会点数：连携+7、技量+6

任务22——ふたつのグリモア

胜利条件	打倒伊鲁娅！

裁判被封印。每一块水晶的附近都埋伏有一个敌人，靠近的时候就会出现，小心移动为妙。第2次战胜伊鲁娅后，接下来进入跟最终boss的决战。

报酬	9870ギル、高级毛皮
AP点数	80 *工会点数：连携+7、技量+6

任务23——穴よりいでし者

胜利条件	打倒ヌ–キア！
法律规则	禁止被动技能

最终boss身体的部位会使用多种异常状态攻击，中央则专门积蓄能量施展大范围性的强力必杀技。第一形态解决后，中央会转变为进攻模式，不用再顾虑什么限制规则了，无差别集中火力锁定目标在上部的boss进行猛烈攻击。获胜后通关，请慢慢观赏结局画面。

急募任务派遣人选

任务名称	适合职业
せんせい、急募！	可以用书的职业，学者或导师
木工、急募！	可以用锤子的职业，绿魔
铳のテスタ+、急募！	铳使い
木こり、急募！	可以用斧子的职业，维京人
炮击手、急募！	可以用炮的职业，炮击士
メイスみがき、急募！	可以用锤子的职业，绿魔
护卫&助手、急募！	西库族特种兵
まつり实行系、急募！	莫古利族曲艺士
スタッフ、急募！	可以用杖的女性
お手传い、急募！	恩莫族炼金术士
メイド、急募！	维埃拉族白魔道士

隐藏角色加入方法



● 阿德鲁（专用职业エアレス）

完成主线任务19“その目はなにを见る”后，阿德鲁归队。前往ラザフォードの馆发生剧情，再去ゼドリ十の森右上角的高台完成战斗“优れし者”后追加该职业。

● 潘妮罗

完成主线任务20“空贼からの挑战”后，前往フロージス飞空艇港，发生剧情后加入。

● 瓦恩

潘妮罗加入后，前往フロ十ジスの町北部的堡西门，完成战斗“トラブル・ヒーロー”后加入。

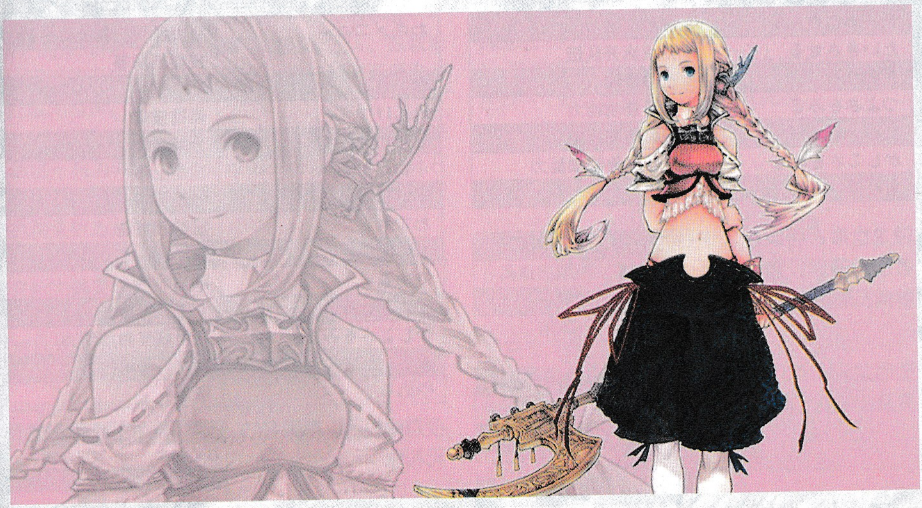
● アルシド

潘妮罗加入后，完成支线任务“エレガントな决斗”。去酒吧查看フリーペーパー：エレガントな手纸，然后前往タルゴの森，发生剧情后加入。

● フリメルダ

依次完成以下支线任务后加入：

少しばかり不调です（トラメディノ湿原）→そぞろすずしき夜（フロ十ジスの町）→强きを求めし者（タルゴの森）→おぞましき怪物（アイセン平原）→おり重なる想い（ナザン废坑、クシリ沙漠）





口袋妖怪 不可思议迷宫 时之探险队

NDS	Chunsoft	2007.09.13
	RPG	1人/4800日元
不可思议迷宫 时之探险队/暗之探险队		512Mb

Point 01 操作指南

按键	大地图	迷宫中
十字键	移动控制键	移动控制键
A	确定选择	普通攻击
	与正面妖怪对话	与正面妖怪对话
A+B键	原地踏步	原地踏步
B	取消选择	打开道具栏
B+十字键	快速移动	快速移动
X	菜单调出键	菜单调出键
Y	打开顺序菜单	Y+十字键选择方向

按键	大地图	迷宫中
R	与同伴对话	与同伴对话
R+十字键	斜方向移动	斜方向移动
L	选择多个道具	
L+A	使用已经装备技能	
L+B	显示战斗历史	
L+R	投掷已经装备的远程武器	
START	详细说明	START+十字键选择方向
SELECT	整理道具	显示地图

Point 02 游戏建筑设施

风铃怪编成所：让同伴怪物加入或离开队伍。

チームにさんか	参加队伍
たいきさせる	待机离开队伍
わかれる	开除怪物
つよさをみる	观看怪物能力
わざメニュー	观看怪物技能
かしこさをみる	观看怪物附加能力
もどる	返回

袋龙仓库：可以存去或者取出道具，随着游戏剧情发展逐渐扩充。

あずける	存放道具
ひきだす	取出道具
せつめい	说明
やめる	取消

变色龙兄弟商店：买道具及技能训练机等。

かう	购买道具
うる	出售道具
ぜんぶうる	出售全部道具
せつめい	说明
やめる	取消

狂电兽技能所：连携技能或者回忆起已获得技能。

わざメニュー	技能菜单，在此处进行技能连携等
かいじょ	解除使用
れんけつ	连携技能
ぶんかい	分解连携
↑いれかえ	技能上移
↓いれかえ	技能下移
わすれる	忘却该技能
せつめい	说明
やめる	取消
つよさをみる	观看妖怪强度
かしこさをみる	观看妖怪附加能力
おもいだす	回忆已修得技能
やめる	取消

夜游鬼银行：存取金钱，无利息

あずける	存取金钱
ひきだす	取出金钱
せつめい	说明
やめる	取消

大然鸟鉴定所：鉴定迷宫中获得的宝箱中的道具

かんていしてもらう	鉴定
せつめい	说明
やめる	取消
幸运蛋孵化室	孵化委托后奖励的蛋
卡拉卡拉道场	可以挑战迷宫
毒蟾斗士交换屋	通过交换获得强力专用道具

Point 03 战斗系统

回合制战斗

本作的战斗采用回合制战斗，按照主人公一搭档一敌人一主人公……的顺序行动，无论是攻击或者是使用道具，每回合都只能进行一次。

攻击

分为普通攻击和技能攻击两种。普通攻击没有使用次数限制但攻击力较低。技能攻击使用前必须装备，每种技能都有自己的PP数值，即是该技能的可使用次数，可以使用道具回复该数值。

经验值

用普通技能打倒妖怪，获得的经验值是普通经验值；使用技能打倒敌人，获得普通经验值两倍经验值；使用连携特技打倒敌人则获得三倍经验。

战斗失败

在迷宫中被击倒则会被判定冒险失败，强制退出迷宫。携带金钱全部消失，道具部分消失，经验值保留。在进入危险的迷宫时，最好跟朋友打好招呼，万一在迷宫中被击倒，可以让他帮忙救助。

怪物捕捉

本作从第五话开始，可以在迷宫中捕获怪物。满员队伍为四人，如果在此时收到新妖怪，该妖怪则自动返回基地，在风铃怪处待机。需要注意的是在剧情中，有些洞穴的怪物不能捕捉。

任务系统

本作任务分为两大类，一类是找人找物，在左侧揭示板获得任务信息。另外一类是通缉任务，一般需要在某迷宫战胜某怪物，在右侧揭示板获得任务信息。两种任务都按完成难度分为不同等级，等级越高的难度越大，获得的回报也越丰厚。

じっこう（实行）：打开信封接受任务，在前往迷宫时可在迷宫列表中看到信封标记。

ほりゅう（保留）：关闭信封暂时保留该任务，前往迷宫时不会出现该委托的任务。

けす（消除）：放弃该任务。

Point 04 游戏攻略流程

1、回答问题完毕后，长时间按下屏幕。根据玩家回答情况不同，玩家可以选择不同的口袋妖怪。

2、选择同伴，如果不满意可以选择否认，会重新出现新的口袋妖怪供玩家选择。本功略则选择皮卡丘成为同伴。

3、剧情后进入第一迷宫かいがんのどうくつ。该迷宫一共为5层，因为是最初的迷宫，所以敌人并不强悍。如果能力被敌人降低，可以站在迷宫内绿色箭头标志地恢复能力。

4、BOSS战：毒气瓦斯、超音蝠。以二对二的战斗，先合力消灭毒气瓦斯吧。

5、しめったいわば，一共7层，没有BOSS，请注意从水面接近的敌人。

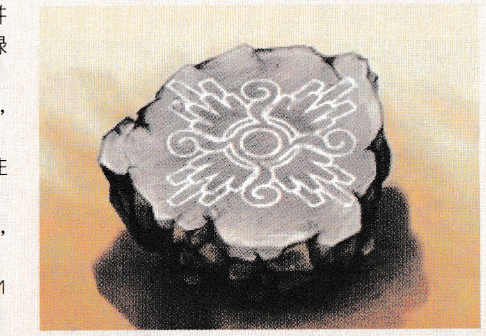
6、对话完成后跟随向导四处游荡，熟悉村中设施，剧情后到赏金榜前与向导对话。

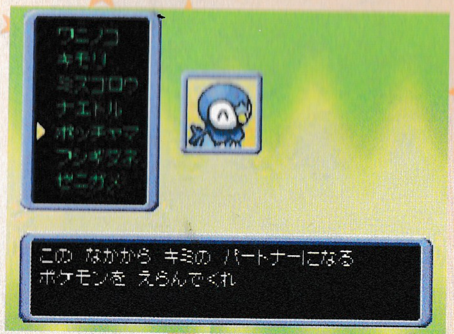
7、トゲトゲやま：10层迷宫，敌人相对强悍，11级以上进入更有把握。

8、BOSS战：索利普，多带些回复异常状态和回复体力的药品战斗，再他发动催眠前，先利用道具将其催眠为好。

9、随便挑选一些任务完成，提高声望点数。可以在同一个地点选择多个任务一次完成。

10、完成站岗小游戏，从口袋妖怪的脚印判断出它





的种类，可以从口袋妖怪的头像上得到情报。最初并不是很难，但在以后却会越来越难。

11、继续完成任务，可以接一些抓人的任务，提升声望后进入第四话。

12、たきつぼのどうくつ，9层迷宫，没有BOSS战，出现怪物以水系为主。从本迷宫开始可以捕捉口袋妖怪，可以培养几只口袋妖怪辅助战斗。

13、继续接任务，之后再完成站岗小游戏。

14、リンゴのもり：13层迷宫，敌人以草系和虫系为主，草系口袋妖怪的体力吸收比较棘手。

15、完成一定任务后，继续进行站岗小游戏，不过难度越来越大。

16、加入远征队，勉牙狸加入队伍，他是一个不错的帮手。

17、可以选择5层的小迷宫ちいさなよこあな进入练级。

18、えんがんのいわば：9层迷宫，没有BOSS，出现敌人以水系口袋妖怪为主。

19、可以选择5层小迷宫いわのよこあな练级。

20、ツノやま：14层迷宫，没有BOSS战，敌人以虫系口袋妖怪为主，小心化石翼龙的消耗PP值技能。

21、营地集合剧情后继续前进。

22、のうむのもり：11层迷宫，没有BOSS战，在这里至少要把级练到20。

23、ねっすいのどうくつ：分为两段，每段各有8层，中间可以存盘。



24、BOSS战：古拉顿，神兽的能力很强，最好23级以上再挑战。战斗时多利用异常状态技能。

25、早集合后去道具屋引发剧情。

26、继续完成任务，提高声望。

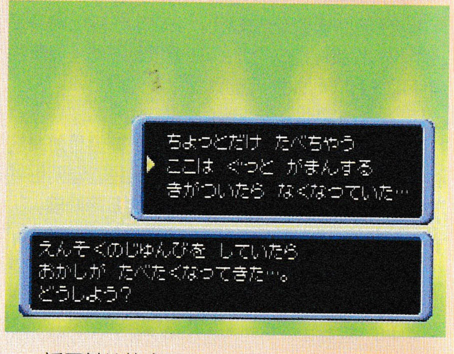
27、与玛莉露和露利利兄弟对话后，前往エレキへいげん。

28、エレキへいげん：分为两段，每段10层，中间可以存盘。以电气系口袋妖怪为主的迷宫。

29、BOSS战：雷电狮、电光狮8只。速战速决为上，先消灭体力较低的电光狮，然后再集中力量攻击雷电狮。

30、剧情后村中闲逛，然后返回基地集合。

31、きたのさばく：15层迷宫，没有BOSS战。这里的敌人以地面系口袋妖怪为主。



32、返回基地休息后，再次前往きたのさばく。

33、りゅうさのどうくつ：整个迷宫分为两段，第一段10层，第二段11层，迷宫中的敌人非常强悍，多带些复活种子为好。

34、BOSS战：红圣菇，她的实力并不是很强，降低了她的防御后，不用吃回复果实便能将其击败。

35、すいしょうのどうくつ：11层迷宫，没有BOSS，遇到那些会自爆的敌人走为上策。

36、走到中间存盘点时，将三枚水晶都调整为蓝色。

37、だいすいしょうのみち：13层迷宫，敌人并不是很强，28级以上进入迷宫比较轻松。

38、BOSS战：草蜥蜴，他的攻击力很高，多用附加异常状态的技能攻击为上。

39、剧情后继续完成任务直到出现新的剧情。

40、くうかんのどうくつ：8层迷宫，虽然没有BOSS，但敌人的实力却不可小看，引爆属性的敌人在被击毙时会发生大爆炸，最好在远处用投掷的方法击毙这些敌人。

41、くらやみのおか：15层迷宫，没有BOSS，以鬼系口袋妖怪为主。

42、ふういんのいわば：迷宫分为两段，第一段8

层，第二段6层。这里的口袋妖怪防御力都比较高，并且善于利用弱化技能。

42、BOSS战：鬼盆栽，防御力极高的敌人，多预备回复药品。

43、草蜥蜴成为同伴后，一起进入くろのもり。

44、くろのもり：8层小迷宫，草蜥蜴也是个好帮手。

45、雪拉比加入队伍，她是治疗方面的高手，可以在迷宫中多练练级。

46、もりのたかだい：12层迷宫，没有BOSS战，有草蜥蜴和雪拉比两名强援，可以在这里轻松练级。

47、キザキのもり：20层迷宫，没BOSS战，难度不算大。

48、剧情后，去最初的温泉找老乌龟。

49、得到情报后进入村庄，一直向右进入下方海岸。

50、いそのどうくつ：迷宫分为两段，第一段9层，第二段5层，敌人以水系口袋妖怪为主。

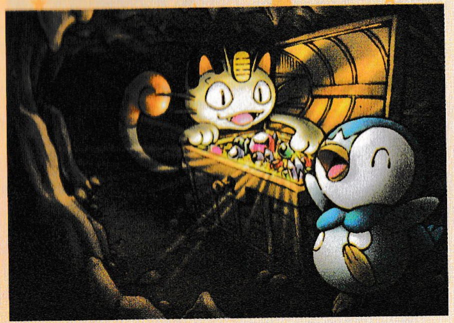
51、BOSS战：多刺菊石兽2只+镰刀盔，先合力消灭体力较低的多刺菊石兽。

52、まぼろしのだいち：迷宫分为两段，第一段15层，第二段8层，敌人又多又强，还经常变化迷宫属性。

53、BOSS战：夜游神+6只宝石眼，优先消灭宝石眼。

54、じげんのとう：分为两段的迷宫，第一段13层，第二段11层，多带回复药为好。

55、BOSS战：暗之迪亚路卡，是一个很难缠的对手，不过可以利用技能连携和附加异常状态技能，使其陷入麻痹状态。



第一话 あらしのうみで

不知在狂风肆虐的大海上漂流了多久，主人公终于随着海浪漂流到沙滩上，由于长时间的与狂风恶浪斗争，主人公消耗了大量的体力。一到沙滩，主人公便因体力不支而失去了知觉。

皮卡丘带上了可以增加自己勇气的宝贝，准备进入神秘的基地，但却无论如何都没有勇气迈出第一步。每当皮卡丘走到基地门口时，都会传来阵阵“发现口袋妖怪，是皮卡丘”的声音，这更让皮卡丘惊慌失措，最后只得沮丧地离开了基地。而这一切都被躲在一旁的毒气瓦斯和超音蝠看在眼里，他们盯上了皮卡丘的宝贝，因此一直在后面跟踪，准备找个机会下手。

夕阳下的海滩格外美丽，大钳蟹们吐出的气泡漫天飞舞，在夕阳的光线下发出美丽的光芒。海浪轻推沙滩的声音悦耳动听，仿佛是一曲悦耳的歌谣。因此每当皮卡丘感到失意郁闷的时候，都要来到这里放松，这次也不例外。享受完美丽景色的皮卡丘心情大好，不再被过去的失败困绕。随后皮卡丘发现了昏倒在沙滩的主人公，立即上前救援。在皮卡丘的呼喊下，主人公终于苏醒过来，看到眼前的皮卡丘主人公大吃一惊，不过更让主人公震惊的是，自己竟然也变成了口袋妖怪，并且失去了绝大部分记忆，只能说出自己的名字。尾随皮卡丘而来的毒气瓦斯和超音蝠趁乱突然发动攻击，抢走皮卡丘的宝贝化石碎片后逃之夭夭。由于这个化石碎片可以为皮卡丘带来勇气和斗志，因此对皮卡丘来说就是无价之宝，虽然生性温柔胆小，但皮卡丘还是必须将其夺回，主人公不但鼓励皮卡丘与恶人战斗，还决定陪同前往，使皮卡丘感动异常。在主人公的帮助下，皮卡丘顺利冲入迷宫深处找到了毒气瓦斯和超音蝠，主人公与皮卡丘合力击败了他们，并夺回了化石碎片。因为可以为自己带来勇气和斗志，因此皮卡丘决定从此开始收集化石碎片，在冒险的同时提高自己的实力。见识了主人公的身手后，皮卡丘大为赞叹，强烈要求与主人公共同组队冒险。失去记忆的主人公在这个陌生的世界里原本也无事可做，与皮卡丘这样善良单纯的好伙伴一起冒险，也许可以能找到恢复记忆的方法，因此主人公爽快地答应了皮卡丘的请求，从此二人的探险队正式成立。



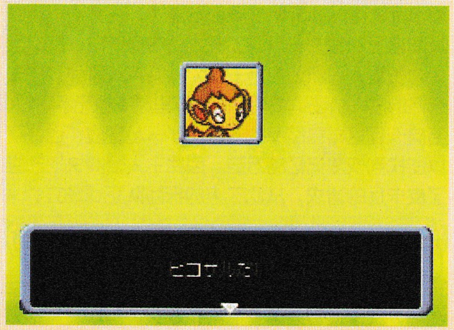
第二话 ギルドのもん

组成探险队之后，皮卡丘拉上主人公一起来到基地，皮卡丘曾经来到这里无数次，但却一直不敢

进入，有了主人公的帮助，皮卡丘鼓起勇气再次走到基地门口。地下又传来了阵阵声音，把皮卡丘吓得不敢前进。主人公在一旁发现了其中的奥妙，原来出声吓走皮卡丘的只是一只地鼠，它的任务就是守卫基地入口。进入基地后，发现这里其实是口袋妖怪探险队的集合地，皮卡丘和主人公立即加入了这个大家庭。这个基地的最高指挥是胖可丁，第二领导则是音符鹦鹉。第二日清晨，主人公和皮卡丘遭受到强力噪音叫早后，又接受了领导的昏睡训话，最后得到加入探险大家庭的第一个任务。虽然这个任务并非寻找传说中的宝藏，只不过是帮助弹簧猪寻找失落的珍珠，但主人公和皮卡丘仍然认真完成，不但得到了失主的感谢，还得到了领导的表扬。可惜的是是，按照行会规定，主人公和皮卡丘只能得到奖金的百分之十，剩余的百分之九十则必须充公。

第三话 じくのさけび

因为受到时间的影响，最近出现了大量做坏事的口袋妖怪，给这个世界带来了不少麻烦。为保护口袋妖怪世界的和平安定，探险行会里还接受了这些逮捕邪恶口袋妖怪的任务。主人公和皮卡丘得到的新任务也是逮捕坏口袋妖怪。为了做好与坏人战斗的准备，主人公和皮卡丘在村中购买必须物品，途中遇到了玛莉露和露利利兄弟，主人公拾起露利利掉下的苹果交换给露利利时，突然产生奇怪的预感，听到了露利利的呼救声。来到广场后，又遇到了自告奋勇帮助玛莉露兄弟寻找失物的索利普，在索利普路过碰撞主人公后，主人公眼前竟出现了索利普袭击露利利的景象。将自己的预感告诉皮卡丘后，皮卡丘也大吃一惊，为了验证这一切是否属实，二人决定跟随前往调查。此时负责更新情报的三地鼠送来了新的通缉情报，索利普竟榜上有名，主人公和皮卡丘立刻紧追玛莉露兄弟。在洞穴的深处，索利普露出了自己的真面目，原来它的本意根本不是帮玛莉露兄弟寻找失物，而是想让露利利钻入小洞中为他



寻找宝藏。遭到露利利的拒绝后，索利普竟然出手攻击，幸亏主人公和皮卡丘及时赶到，露利利才逃出了索利普的毒手。因为这是第一次接受抓捕任务，皮卡丘和主人公都是异常紧张，原本惊慌的索利普看出二人心中没底后，不再忙于逃跑而是扑向两人，不过最终却被主人公和皮卡丘打倒，得到了应有的惩罚。



第四话 みはりばん

加入行会后，主人公和皮卡丘每天都外出完成任务，积累了大量经验。在做了几次任务后，重音怪把二人叫住。原来是负责行会看门工作的地鼠今天有事外出，所以要主人公和皮卡丘担任看门任务。因为没有经验，所以主人公和皮卡丘任务完成的并不理想，导致音符鹦鹉大怒，惩罚二人不能吃晚饭。不过接下来的任务完成顺利，主人公和皮卡丘探险队伍的声望大幅提升。

第五话 はじめのたんけん

因为主人公和皮卡丘表现出色，音符鹦鹉分配给两人一个真正的探险工作，皮卡丘兴奋得流下了眼泪。来到探险的目的地后，一道湍急的瀑布拦住二人继续前进的脚步。亲自接触了瀑布后，主人公的特殊能力又发挥了重要作用，主人公眼前出现了有人穿越瀑布到达瀑布后洞穴的场景。皮卡丘对主人公无比信任，与主人公一起冒着生命危险冲进瀑布，果然洞穴就藏在瀑布后面。在洞穴的最深处，二人看到了大片的宝石矿，中央还有一块巨大的宝石闪闪发光。皮卡丘立即决定把它带回去让大家看眼，也可用来证明自己和主人公发现了新场所。可是无论皮卡丘怎么折腾，大宝石都是纹丝不动，主人公只好亲自出手帮忙。一接触到宝石，主人公眼前出现了口袋妖怪被大水冲走的景象，刚想出言阻止皮卡丘却为时已晚，一股强大的水流将两人推上了天空，幸亏下落地点是温泉疗养地，两人有惊无险没受到任何伤害。

返回基地向领导音符鹦鹉汇报情况时，主人公想起冲入洞穴被大水冲走的口袋妖怪就是这里的老大胖可丁，询问之后果然当日进入瀑布的就是胖可丁。因为已经有人到达过，所以主人公与皮卡丘发现的瀑布洞穴不能算是新发现。尽管如此，主人公和皮卡丘还是得到了锻炼，原来一直胆小的皮拉丘现在已经算是勇士了。

晚上胖可丁把主人公和皮卡丘叫到自己的房间，狠狠地夸奖了一番，并推荐两人加入远征军，这对两人来说无疑是天大的喜讯。两人决定，从此更要努力奋斗，成为最合格的探险者。

第六话 ドクロース

早上集会时，胖可丁向大家宣布了远征计划，全体成员都欢呼雀跃。希望自己能加入队伍。散会后，主人公与皮卡丘在基地里竟然遇见了当日抢夺化石碎片的毒气瓦斯和超音蝠。一见到皮卡丘，他们便胆小鬼、胆小鬼的奚落个不停，还威胁皮卡丘不要参加远征队。在主人公的鼓励下，皮卡丘重新振作起来。毒气瓦斯、超音蝠和他们的老大毒鼬王组成毒玫瑰探险队，并且作为特殊队伍参加远征，使大家非常失望。毒鼬王的实力惊人，喷出的臭气更惊人，但他的品行却和他的小弟们一样恶劣，刚进入基地的第一个晚上，便带领两个小弟偷吃基地的食物，连胖可丁最喜欢的“世界第一”苹果也被他们吃了个精光。没有最喜欢的食物，胖可丁会大发雷霆，负责老大伙食的音符鹦鹉急中生智，派遣主人公和皮卡丘放下手头的探险任务，改去苹果森林为胖可丁采摘苹果。

主人公和皮卡丘一路过关斩将，终于到达苹果森林的最深处，找到了传说中的“世界第一”苹果，但毒鼬王、毒气瓦斯和超音蝠这邪恶三人组却将苹果全部抢走，主人公和皮卡丘只能空手而归。回到基地汇报情况后，音符鹦鹉不等两人分辨失败的原因，便惩罚二人不许吃晚饭。胖可丁得知没有“世界第一”苹果放声大哭，哭得地动山摇天昏地暗，毒玫瑰队却在此时拿出“世界第一”苹果，平息了胖可丁的悲伤。他们此举绝非好心，而是为了骗取胖可丁的信任，便于在远征时出手抢夺宝物。

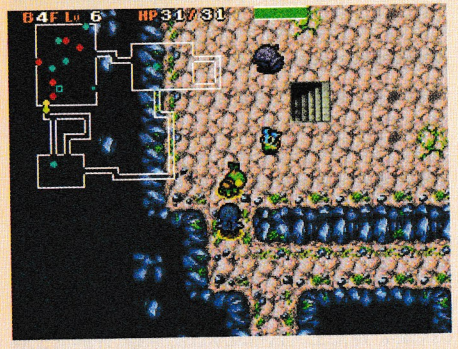


第二天早会后，音符鹦鹉建议主人公和皮卡丘放弃参加远征队，原因就是昨天的苹果事件。由于没吃晚饭加上工作失败的打击，主人公和皮卡丘心灰意冷，不过此时其他好心的同伴们悄悄为两人送来了食物，还鼓励两人继续努力，使他们重新振作干劲十足。

距离公布远征队名单的日子越来越近，主人公和皮卡丘越来越紧张，工作也越来越顺利。于此同时，有人正在四处寻找时之齿轮，并且已经得到两个。终于有天在饭桌前音符鹦鹉公布了远征名单，全体成员都紧张异常。但让所有人意想不到的是，基地全员都榜上有名，这对毒玫瑰队来说则是个噩耗，因为参加的人越多他们越无法下手。这次远征分组前进，目的地是远方的雾之湖，龅牙狸加入主人公和皮卡丘的队伍。

第七话 ギルド えんせいへ

龅牙狸虽然只比主人公和皮卡丘早来几天，但却是值得信任的好伙伴。一路上不但对主人公和皮卡丘关怀有加，还是一个强力的帮手，在他的帮助下，主人公和皮卡丘之支队伍顺利地通过难关，到达远征的目的地舞之湖。



第八话 グラードンのしんぞう

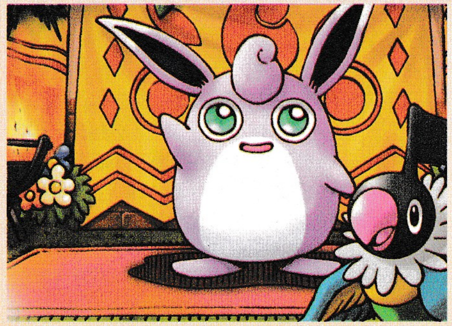
到达目的地后，主人公忽然产生了异样的感觉，觉得自己曾经来过这里。同伴们全部顺利到达目的地后，大家开始汇总情报。风铃怪将路上听到的传说告诉大家，传说在雾之湖中居住着罕见的口袋妖怪，他可以将来访者的记忆全部消除，因此一直都没人知道雾之湖的准确位置。休息一夜后，大家分队前进，在密林深处主人公和皮卡丘遇到了龙虾兵，他正因寻找不到前进方向而发愁。倒在地上的石像引起了三人的注意，皮卡丘建议主人公触摸石像，希望利用主人公的预知能力得到有用的情报。抚摩石像后，主人公并没能看到什么，却听到了阵阵声音，按照声音的指示，主人公让皮卡丘把将进入森林时拣到的宝石放入石像身下的洞穴中。伴随着震耳欲聋的巨响和耀眼的强光，石像身后出现了传说中的雾之湖，龙虾兵立即返回通知其他同伴，主人



公和皮卡丘则继续前进。不料龙虾兵刚刚离去，毒玫瑰队邪恶三人组便挡住了主人公和皮卡丘的去路。正当三人要下手攻击时，一个苹果从远处飞来，稳稳地落在了两方人中间。随后胖可丁蹒跚而来，使毒玫瑰队不能出手。胖可丁下令主人公和皮卡丘继续前进冒险，自己则与毒玫瑰队原地待机。眼见自己的计划被胖可丁搅乱，毒骷王改变了计划，决定先将碍事的胖可丁打倒。看似迷糊的胖可丁一人站在原地玩耍，身后则是缓缓逼近的毒玫瑰…………

第九话 きりのみずうみのなぞ

主人公与皮卡丘进入洞穴时，毒玫瑰队向胖可丁突然发动了毒气攻击。平时胖可丁像小孩子一样单纯天真，其实能力却绝非平常，不但躲避了毒玫瑰队的毒气攻击，还轻松地将三人打倒，让他们得到了应有的惩罚。阵阵吼叫声在洞穴中飘荡，到达洞穴最深处，站在主人公和皮卡丘眼前的竟是传说中的神兽一古拉顿。它的任务是守卫雾之湖，因此坚决不肯放主人公和皮卡丘通过。一番苦战之后，主人公和皮卡丘终于战胜了古拉顿，但他其实并不是真正的古拉顿，只不过是黄圣菇用意念力制造出的幻影。得知主人公与皮卡丘的来意，并确认了他们绝对不会为非做歹后，黄圣菇出现在二人面前。在她的带领下主人公和皮卡丘走进传说中的世界。这里是一个闪光的世界，绿色的时之齿轮在湖水中央闪闪发光，而黄圣菇的职责就是守卫时之齿轮。虽然黄圣菇拥有消除记忆的能力，但她能消除的只是关于雾之湖的记忆片段，她对主人公变成口袋妖怪



和失去记忆毫不知情。三人交谈之时，胖可丁也赶到了现场，陶醉在美丽的景色中。随后探险队的其他同伴也在这里集合，与主人公和皮卡丘一起享受着美丽的景色，而雾之湖的宝贝其实就是这无可比拟的美丽景色。黄圣菇因为相信主人公和其他的小伙伴不会对外人提起这里的一切，因此并没有消除他们的记忆，让探险队的诸位可以带着美好的回忆返回基地……

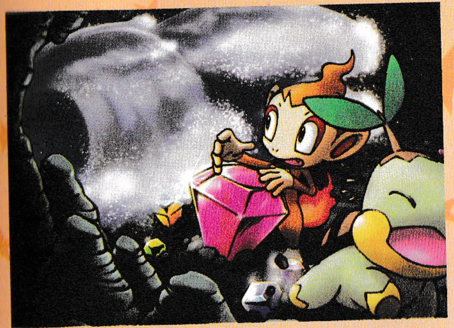
第十话 ヨノワール

探险队的远征圆满结束，众人又回到了平常的生活中。早会结束后，神秘的来访者前来拜访，地鼠不能用脚印判断出他到底是何方神圣，直到他自报家门，大家才知道他就是著名的探险家夜游神。他从来不与人组队，始终独往独来，高超的手段和丰富的知识就是他的依靠。受到大家的热烈欢迎后，夜游神向胖可丁询问了这次远征的成果，不过为了保守黄圣菇的秘密，胖可丁说远征毫无成果什么都没有发现。这次夜游神会在基地逗留一段时间，大家可以跟他学到不少知识。而被胖可丁修理的毒玫瑰队的诸位也悄悄地回到村中，但他们却没有接受教训洗心革面，而是计划报复。辛苦了一夜，大家都进入了梦乡，就在此时抢夺时之齿轮的敌人杀入雾之湖，击败了黄圣菇的古拉顿，夺走了时之齿轮……

玛莉露与露利利兄弟一直在寻找自己的宝贝，但却一直没有找到，最后只能拜托主人公和皮卡丘代为寻找。主人公和皮卡丘自是一口答应，直奔电气平原。随后得知主人公和皮卡丘已经出发的夜游神闻讯大惊，立即出发前往电气平原救人。果然在电气平原最深处，主人公和皮卡丘遭到了雷电狮和电光狮的围攻。关键时刻夜游神出手救出了主人公和皮卡丘。躲在远处的毒玫瑰队也没能逃出夜游神的法眼，虽然他们邪恶但并不愚蠢，被夜游神道破之后，不敢轻举妄动而是乖乖逃走。当夜游神听说主人公的特殊能力后，博学的他果然知道这种力量叫做时空呼唤，但他也不知道主人公从人类变成口袋妖怪并失去记忆的原因。当他听到主人公的名字时，似乎想起了什么但却什么都不肯说。让主人公和皮卡丘异常开心的是，夜游神决定从此帮助主人公寻找失去的记忆，原因非常简单，就是夜游神对自己不知道的事异常好奇。

第十一话 とうぞくジュプトル

远征队刚刚拜访雾之湖不久，这里的时之齿轮便被盗窃，黄圣菇甚至对探险队产生了怀疑。不久



后时之齿轮被盗的消息传到基地，胖可丁把大家召集到一起，张贴出了盗窃犯草蜥蜴的照片，并派遣各小队四处调查寻找，主人公和皮卡丘则负责调查北边的沙漠。

在沙漠的尽头满是流沙旋涡，在这里主人公又产生了熟悉的感觉，仿佛自己曾经来过这里。返回基地后，四处调查的各小队也全部无功而返，无奈胖可丁只得制订新的作战计划。第二日清晨，主人公回想起流沙旋涡觉得非常可疑，于是拉上皮卡丘再次前往调查。主人公的感觉告诉他在流沙旋涡中另有洞天，于是决定跳进危险的沙坑调查，坚信伙伴的皮卡丘自是陪同前往。主人公的直觉果然正确，在流沙旋涡下面是新的世界。在这里也沉睡着时之齿轮，守护这里的红圣菇认为他们是偷走了雾之湖时之齿轮，这次前来的目的也是为了盗窃时之齿轮，因此不听二人分辨便出手攻击。击败了红圣菇后，通缉犯草蜥蜴大摇大摆地出现在众人面前，他的目标自是时之齿轮。草蜥蜴击倒了红圣菇后，又一击打倒了阻拦他的主人公和皮卡丘，将时之齿轮盗走，沙漠地下湖的时间从此停止。

第十二话 のこされた　かのうせい

意志之神蓝圣菇与红圣菇、黄圣菇是保护世界平衡的三人，既然红圣菇、黄圣菇都守卫着时之齿轮，那么蓝圣菇也应该保护着时之齿轮。因此夜游神建议大家寻找蓝圣菇的所在地，然后在那里守株待兔，等待草蜥蜴自投罗网。而目前最可以的场所就是水晶洞穴，在夜游神的建议下，主人公触摸了龅牙狸从那里带出的水晶，果然看到草蜥蜴抢夺时之齿轮的景象。虽然这一景象也许是已经发生的过去时，但却有一丝希望是未发生的未来，虽可能性不高但却不能就此放弃，全体成员决定集体前往水晶洞穴抓捕草蜥蜴。在全体队员都热血沸腾斗志冲天的时刻，身为探险行会首领的胖可丁却睁着眼睛进入了梦想。

主人公与皮卡丘赶到水晶洞穴最深处时，草蜥蜴已经击败了守卫时之齿轮的蓝圣菇，不过蓝圣菇却拼尽最后的力量用水晶将湖面封印，想要得到时之齿轮，就必须打倒蓝圣菇解除水晶封印。大怒的草蜥蜴步步逼近蓝圣菇，主人公和皮卡丘则挡在蓝圣菇面前，与草蜥蜴殊死搏斗。可惜，他们的实力与草蜥蜴相差悬殊，没几个回合便被草蜥蜴打倒在地。关键时刻夜游神出现并挡住了草蜥蜴的必杀攻击。眼见大势已去，草蜥蜴仓皇而逃。探险队的其他伙伴也随后赶到，将主人公和皮卡丘抬会基地救治。

第十三话 ヨノワールのひみつ

主人公与皮卡丘苏醒后不久，夜游神也返回基地，并把大家集合到一起，说出了自己的秘密。原来草蜥蜴和夜游神都来自未来的世界，草蜥蜴为了实施星之停止而盗窃是时之齿轮，夜游神的目的则是逮捕草蜥蜴。因为夜游神来自未来世界，因此他的的知识极为丰富。如果不打倒蓝圣菇，就不能解除保护时之齿轮的水晶封印，所以蓝圣菇自告奋勇充当诱饵，吸引草蜥蜴上钩。其他的成员们则四处散布蓝圣菇、红圣菇和黄圣菇三人要去封印时之齿轮的消息，夜游神则埋伏在那里等候。

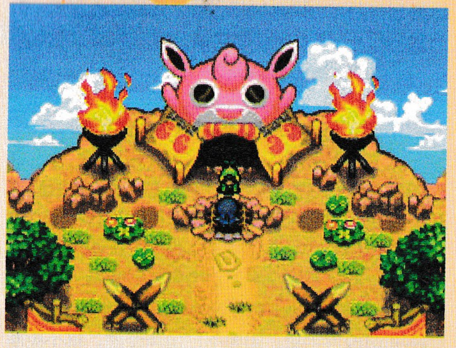
这次的作战圆满成功，草蜥蜴果然中计，并被夜游神抓个正着。押解着五花大绑口中有布的草蜥蜴，夜游神回到未来，临行之际与大家一一到别，轮到主人公和皮卡丘的最后时刻，夜游神忽然脸色一变，一把抓住两人说道“你们也一起来吧”，带着主人公和皮卡丘进入了时空之门。时之门随之消失，只剩下满脸茫然的众人们。

第十四话 みらいせかいへ

在未来世界迎接主人公和皮卡丘的并非盛大的欢迎会，而是与草蜥蜴一同被押赴刑场处刑。回到未来的夜游神与过去判若两人，再也不是博学善良的长者，而是一副凶狠嘴脸，完全不理会主人公和皮卡丘的挣扎。在生命受到威胁的关键时刻，主人公与皮卡丘合力，在处刑者发动攻击，捆绑三人的绳子松动的时刻突然出手，逃出了死亡的威胁。草蜥蜴告诉主人公和皮卡丘，夜游神才是企图制造黑暗世界的恶人。虽然发生了这么多事，但皮卡丘仍然



不肯相信草蜥蜴。未来的世界风不吹云不动，没有白天黑夜之分，时间完全停止。由于受到夜游神的影响，皮卡丘始终不肯相信草蜥蜴，认为他才是邪恶的一方，把草蜥蜴气得独自离开。不过主人公却认为草蜥蜴说得很有道理，在主人公的劝说和事实证明下，皮卡丘终于决定相信草蜥蜴，并与主人公一起进入洞穴救出了被鬼盆栽捆绑住的草蜥蜴。



第十五话 ほしのていしのしんじつ

因为在过去的世界次元之塔毁坏，操控时间的传说圣兽迪亚路卡暴走，完全失去了意志，使时间停止导致整个世界变成黑暗的世界。草蜥蜴是为了防止星之停止而回到过去，希望利用时之齿轮修复次元之塔，夜游神则是被暗之迪亚路卡派遣到过去的世界。因为草蜥蜴的话实在是匪夷所思，皮卡丘竟然要独自去寻找夜游神当面对质，主人公和草蜥蜴也是百般劝阻，最后皮卡丘终于打消了这个危险的念头。为了阻止星之停止，草蜥蜴还要寻找雪拉比，利用他的力量回到过去。主人公与皮卡丘考虑再三，决定与草蜥蜴一起行动。在黑森林的入口处，主人公又产生了熟悉的感觉。然而主人公一行的行动却被宝石眼看在眼里，并且跟随着主人公一行进入黑森林。雪拉比早已厌倦了生活在黑暗的世界里，因此痛快地答应全力协助草蜥蜴。在他的帮助下，四人很快到达时空之门，但敌人却早已在此设下埋伏，连暗之迪亚路卡都亲自出马。眼见不敌的草蜥蜴决定放弃抵抗，并告诉众人自己还有希望，因为当初跟他一起回到过去的还有一名人类同伴，留在过去的他可以完成自己未完成的任务。听到这里夜游神仰天长笑，问道："你同伴的名字是什么？"草蜥蜴竟然回答出了主人公的名字，听到这里主人公和皮卡丘都惊讶得说不出话来。原来当日主人公与草蜥蜴一起从未来回到过去，也许是因为时间通道的缘故，主人公失去了记忆并变成了口袋妖怪，夜游神在第一次见到主人公便知道了一切，把主人公和皮卡丘带回未来也是因为这个原因。眼见毫无希望，草蜥蜴决定放弃抵抗，但是皮卡丘却在此时表现出了过人的勇气，不但鼓励草蜥蜴不要放弃，还想出利用雪拉比能力逃脱的好办法。在雪拉比的帮助下，主人公、皮卡丘和草蜥蜴三人利用极为短暂的一瞬间进入时间隧道回到过去，雪拉比则留下来阻拦敌人。

第十六话 よあけのおもい

回到过去的世界，因为草蜥蜴早已是被通缉的犯人，三人没有去处，只得在野外露营休息。调整休息一晚后，三人前往第一个目的地木崎森林。虽然这里的时之齿轮已经放回原处，但时间却并不转动，一切都是死气沉沉，三人只好先收起时之齿轮然后再做打算。其他的时之齿轮放回原处后，时间也是停止状态，这说明次元之塔已经开始损坏，如此下去世界的时间即将停止。因此三人决定兵分两路，主人公和皮卡丘负责寻找梦幻大地上的次元之塔，草蜥蜴则负责继续收集时之齿轮。

第十七话 ギルドのなかまたち

考虑再三之后，主人公决定将一切都告诉探险行会的同伴们，利用集体的力量找出梦幻大地。一回到基地，主人公和皮卡丘受到了热烈的欢迎，连胖可丁都亲自出门迎接。不过将真相告诉大家后，大家都不相信夜游神是坏人，但随着疑点逐渐出现，分析了夜游神在回到未来时抓走主人公和皮卡丘的奇怪举动后，大家又觉得主人公说的也有道理。最后鲍牙狸勇敢地第一个说愿意相信主角！于是，行会的同伴们都说出了自己的心声，愿意相信主角并帮助寻找传说中的梦幻大地！

第十八话 ラプラス

第二天醒来后，主人公与皮卡丘找到煤炭龟询问梦幻大地的情报，最后得到了重要的情报，那就是进入梦幻大地需要证明物，而皮卡丘手中的化石碎片就是这关键的证明物。可是邪恶的毒玫瑰队三人组也盯上了皮卡丘手上的化石碎片，并且在洞穴中抢走了它。音符鹦鹉立即跟随三人组进入洞穴，主人公和皮卡丘也紧随其后。在洞穴深处，毒玫瑰三人组被洞中怪物打倒在地，音符鹦鹉也被敌人赶入洞穴最深处。虽然三人组一直欺负虐待皮卡丘，但此时皮卡丘却毫不记恨，反而担心三人组的身体。这让三人组中的老大毒鼬王极为感动，将化石还给了皮卡丘。而他的两个小弟也对大哥的举动十分支持，并且夸奖偶做善事的大哥也是魅力十足。

在洞穴深处，主人公与皮卡丘找到了音符鹦鹉，但却看不到敌人的影子。凭着自己过去的记忆，音符鹦鹉终于找到了藏在洞顶的镰刀盔和多刺菊石兽，为了保护弟子们，音符鹦鹉用自己的身体挡住了他们的攻击。愤怒的主人公和皮卡丘大打出手，终于赶走了敌人。随后赶到的胖可丁看到这一幕，伤心得放声大哭，原来他过去曾和音符鹦鹉来到这里，当时也是音符鹦鹉舍身掩护了他。为了护送受伤的音符鹦鹉，探险行会的成员们全员返回，主人公则带领草蜥蜴和皮卡丘继续前进。使用皮卡丘手中的化石碎片开启了洞穴中的机关，接受胖可丁委托的乘龙从海面上缓缓而来，迎接三人前往梦幻大地。

第十九话 まぼろしのだいちへ

音符鹦鹉休息了一夜后恢复了健康，使大家放下了心中的大石。与此同时，乘龙把主人公和皮卡丘护送上了梦幻大地。在次元之塔门口，夜游神带领着部下宝石眼挡住了三人的去路，企图把三人逮捕。但这次却是自取灭亡，主人公一行合力打倒了嚣张的夜游神，宝石眼们一看情况不妙纷纷进入时间隧道逃跑。躺在地下的夜游神挣扎着问道："你真的要改变历史吗？"主人公深知如果现在改变历史，来自未来的口袋妖怪都会消失，但为了大家的和平和幸福，草蜥蜴早就做好了牺牲的准备。虽然主人公完全不在乎自己的生死，但是想到与自己多日并肩战斗的好伙伴皮卡丘，不免担心起来。皮卡丘将化石碎片放入原处，虹之石舟启动，而一直在积蓄体力的夜游神也在此时突然发难，关键时刻草蜥蜴替主人公挡住了他的必杀一击，并将五个时之齿轮扔在地上，自己则抱住夜游神一起进入时间隧道。在最后的时刻，草蜥蜴只留下了时之齿轮和这样一句话语"我已经做好了消失的准备……现在要提前告别了……你是我一生的荣誉……我的同伴，后面就拜托你们了！"

第二十话 さいごのぼうけん

最后的冒险：将时之齿轮安放在石盘前，暗之迪亚路卡冲了出来，暴走的它招招狠毒，但是为了世界的和平安稳，也为了舍身取义的草蜥蜴，主人公和皮卡丘仍然战胜了他，将时之齿轮放回了原处。一时间空中雷电交加，次元之道彻底崩溃，主人公和皮卡丘也昏倒在地。重新睁开双眼，钻石兽恢复了正常，地面的时间也重新运转，凝结在半空的水滴悄悄滑落，森林中到处是鸟语花香。

在返回的路上，主人公逐渐觉得脚步沉重，回响起雪拉比、草蜥蜴和夜游神的话语，主人公意识到自己即将消失。发觉主人公异样的皮卡丘回头一看大惊，主人公身上逐渐出现了丝丝光芒。虽然即将消失，主人公并不伤心，只是为皮卡丘留下了祝福了希望，以及对皮卡丘的感谢。随着光芒逐渐强烈，主人公彻底从皮卡丘面前消失……

几天后，皮卡丘来到与主人公初次相遇的海滩上，回想起主人公过去种种而失声痛哭，无论别人怎样劝解都不能忘却自己心中的哀伤。然而屹立在次元之道的钻石兽仿佛听到了皮卡丘的哀求，为了报答主人公和皮卡丘，他送给他们最好的礼物——一道光芒散去，主人公的身影再次出现在，沙滩上再现两人初次相遇的场景……

Point 05 资料研究

隐藏迷宫

在游戏中完成任务时，会在揭示板上发现任务场所是？？？的迷宫，接受了这个委托后，新迷宫便会出现在地图上，一般这些任务都要求玩家带领某怪物一起去冒险。不过玩家一样可以通过输入任务密码的方法开启这些迷宫。

通过游戏菜单输入任务密码的方法：在游戏开始菜单中依次选择「ふしぎなメール」→「ふしぎなメールを　うけとる」→「パスワードで　うけとる」→输入12位密码→「おわる」。如果输入成功的话，会显示信件已接受并进行游戏存档，之后进入游戏就可以在身上发现该委托；如果失败则显示是否要修改输入的密码。

注意：输入密码显示无法接受的时候请先检查密码是否输入正确，如果确认正确无误的话，有可能是本任务密码在你的游戏中无法被认可；那么请在通过密码获得任务前尽量先完成剧情，在剧情未发展或探险队等级不足时，可能出现"该任务暂时不能接受"的情况；通过密码认可的任务内容有可能会发生变化；游戏中最多同时可以接纳8个任务，包括游戏记录中已经接受的任务和密码输入任务。已经接受的任务无法开启可能的原因是：该任务与其他已开启任务有冲突，比如已经有任务要求带有同伴、或者在同一迷宫的同一层；该任务所在的迷宫还未开启。

隐藏迷宫	层数	任务密码
ちいさなはらっぱ	5F	7+21 NNRN %NQNP+FQ KP%5 P##=
オレンのもり	5F	C56+ @PSR 0CTRRJ#0 0&%1 RS6R
みどりのそうげん	6F	=TQK JX1X T@95H3H- FC8F 7-PY
しずかなかわ	8F	4P&8 5T7C =3+8M-C3 TS5P J5K7
めいきゅうのどうくつ	10F	78SR -H2M P0+4Y6FY 1&Y+ #R9S
コロコロどうくつ	13F	8=S+ 2Y2& Y4T=16HY R2&W XHF8
かがやきのおか	18F	T8XW FJF8 3P39-8N8 6M+W RQ0%
みかいのこうや	18F	S7SS %=69 JJ9=JWJ& NT1H 38K1
かぜのれいほう	20F	F17R 0X33 9XJ6CW4= FXTM =%1C
しあわせみさき	20F	36T4 =%SC 6HY=J%68 WMYK TSCR
はてのみずうみ	25F	XTWQ 1J4- 4-W=&2W7 2R91 @1#3
あんやのもり	25F	#@6W R41Y 26-RJ=JN 2J6W NH46

版本特有怪兽及道具出现方法

既然这次老任又一次骗钱地出了两个版本的探险队，当然也多少会有些差别了。不过这次的剧情完全没有区别，两者的不同仍然体现在迷宫内出现的个别怪兽以及道具的不同，此外商店里卖的道具种类以及宝箱里出现专用道具的几率也有不同，不过不在现在的讨论范围之内。同一个迷宫中，两个版本里出现的怪兽种类可能有所区别，比如时版将会出现电栗鼠，而在暗版里则会出现卷耳兔等等，而道具じゃあくなタネ（邪恶种子）只在时版中出现，自己食用或向敌人投掷会使自身或敌方的防御以及特防能力下降到最低，相应地，在暗版里就有もうげきのタネ（猛击种子，自己食用或向敌人投掷会使自身或敌方的攻击以及特攻能力上升到最高）。当然通过无线通信的道具交换可以进行两个版本的道具互传，但是对于没有条件的玩家，就需要通过做任务来使这些版本限定道具出现在另一个版本里了！

让时版限定怪兽或道具出现在暗版的任务：

种类	名称	任务密码
怪兽	バタフリー（巴大蝴）	-8MM X#H- MQ9@M9=H FF#+ 6@PW
怪兽	ミツハニー（三目蜂）	CHT- 0Q%H #+4&CFK3 9F8S 13MY
怪兽	パチリス（电栗鼠）	MT4% 4KH7 1CWJNPJ6 312H SYTX
怪兽	リオル（鲁里奥）	7J#8 -JP2 @YQP0&H8 9P4X W0@0
道具	じゃあくなタネ（邪恶种子）	Q0#M QF1X @C%2C+=5 FR32 %Q7P

让暗版限定怪兽或道具出现在时版的任务：

种类	名称	任务密码
怪兽	スピアー（大针蜂）	2F-& KTWY -ST60W8W 16Y= &+26
怪兽	ミノムッチ（蓑叶虫）	8MX3 348S KWKQ03W% Q&M@ 12SP
怪兽	ミミロル（卷耳兔）	#R%N KSM8 6S#&2#=# JJ## MW30
怪兽	ロトム（电弧灵）	OK3% 1Y&W H3M44P6R &RW0 +-PW
道具	もうげきのタネ（猛击种子）	789S 6&2J S56@@RY0 Q--F 1M+R

神兽收集方法

神兽一直是系列作品中的一大要素，虽然他们的出现几率非常的低，并且捕捉的条件也十分的苛刻，但是为了达成完美收集，玩家们还是会乐此不疲。神兽的捕捉方法有三种，一是剧情自动加入，只要剧情发展到了就会自己要求加入，是最简单的获得方法，可惜很少；二是特定迷宫BOSS，一般这类的神兽都是在迷宫的最深处作为BOSS出现，只要战斗获胜就可以加入，并且与迷宫前作的“一定几率”加入相比作出了简化，只要二次战胜就会加入（一般第一次战斗都是剧情战斗）；最后一种是在某些迷宫的特定层作为敌方怪兽出现，与其他野生怪兽混在一起，全层范围内移动，击倒后一定几率加入。要捕获神兽，需要提前获得两个特殊的道具：なぞのパーツ（谜之零件）和ひみつのせきばん（秘密石板），这两个道具是召唤神兽在对应地点出现的必需物品，对于上述第三类神兽中的一部分，需要将此道具带在道具包里神兽才会出现，而这两个道具也是通过完成任务才能够获得的，在发现揭示板上有关于这两个道具的任务时，一定要立刻接受。

编号	口袋妖怪	中文名称	出现地点	出现条件
NO.144	フリーザー	急冻鸟	迷宫なだれやま最深层BOSS	完成二周目机密等级剧情，获得シークレットランク（机密等级）
NO.145	サンダー	闪电鸟	エレキへいげん7F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.146	ファイヤー	火焰鸟	さいごのま40F	一周目通关后前往卡拉卡拉道场
NO.150	ミュウツー	超梦	やみのかこう6F	限定暗版、持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.151	ミュウ	梦幻	迷宫ミステリージャングルBOSS	完成二周目机密等级剧情，获得シークレットランク（机密等级）
NO.243	ライコウ	雷皇	かくされたいせき20F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.244	エンテイ	炎帝	やみのかこう最深部10F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.245	スイクン	水君	さいごのま29F	一周目通关后前往卡拉卡拉道场
NO.249	ルギア	路基亚	とざされたうみ18F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.250	ホウオウ	凤王	かぜのれいほう19F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.251	セレビィ	雪拉比	しんぴのもり10F	时版限定，持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.377	レジロック	岩圣柱	ばんにんのどうくつBOSS	完成二周目遗迹宝藏剧情
NO.378	レジアイス	冰圣柱	ばんにんのどうくつBOSS	完成二周目遗迹宝藏剧情
NO.379	レジスチル	钢圣柱	ばんにんのどうくつBOSS	完成二周目遗迹宝藏剧情
NO.380	ラティアス	拉提亚斯	そらのさけめ10F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.381	ラティオス	拉提奥斯	そらのさけめ最深部5F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.382	カイオーガ	海皇牙	そこなしのうみBOSS	完成二周目机密等级剧情，获得シークレットランク（机密等级）
NO.383	グラードン	古拉顿	迷宫かげろうのさばくBOSS	完成二周目机密等级剧情，获得シークレットランク（机密等级）
NO.384	レックウザ	天空龙	迷宫てんくうのかいだんBOSS	完成二周目机密等级剧情，获得シークレットランク（机密等级）
NO.385	ジラーチ	许愿星	さいごのま23F	一周目通关后前往卡拉卡拉道场
NO.386	デオキシス	迪奥西斯	かがやきのおか17F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.480	ユクシー	黄圣菇	ねっすいのどうくつBOSS	一周目通关
NO.481	エムリット	红圣菇	りゅうさのどうくつBOSS	一周目通关
NO.482	アグノム	蓝圣菇	だいすいしょうのみちBOSS	一周目通关
NO.483	ディアルガ	迪亚鲁卡	じげんのとうBOSS	一周目通关后在海岸与乘龙对话前往
NO.484	パルキア	帕鲁基亚	そらのさけめBOSS	完成二周目噩梦消逝剧情
NO.485	ヒードラン	炎钢巨兽	迷宫きょだいかざんBOSS	完成二周目机密等级剧情，获得シークレットランク（机密等级）
NO.486	レジギガス	圣柱王	ばんにんのどうくつBOSS	完成二周目遗迹宝藏剧情
NO.487	ギラティナ	冥龙王	迷宫せかいのおおあなBOSS	完成二周目机密等级剧情，获得シークレットランク（机密等级）
NO.488	クレセリア	梦兽	自动加入	完成二周目噩梦消逝剧情
NO.489	フィオネ	菲奥奈	きせきのうみ底层	完成二周目玛娜菲剧情
NO.490	マナフィ	玛娜菲	自动加入	完成二周目噩梦消逝剧情
NO.491	ダークライ	噩梦兽	きせきのうみ3Fしんぴのもり13Fそらのさけめ14F多处出现	完成二周目噩梦消逝剧情，持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ

聪明度及特殊能力

本作怪物的能力值里没有速度数值，而是新增加了一项聪明度数值，这就是口袋妖怪的智商，提升了口袋妖怪的聪明度，可以使口袋妖怪获得一些特殊能力。而游戏中历来占据系列最高地位的神兽，其能力值也是一般的妖怪所不具备的，这些能力的培养在下面有详细的描述。

特殊能力	能力效果
あいしょうばつぐん	如果攻击属性克制对方,则攻击会心一击率上升
あいてえらび	优先攻击属性克制对方的怪兽
あくういどう	可以在任意地形移动、破坏墙壁前进
あてにげ	不会受到对手的反击伤害
いあつかん	攻击对手时有几率使对手害怕
いっぱつひっちゅう	普通攻击必中
いどうゆうせん	相比于攻击对手，优先跟随队长进行移动
いやしのちえ	使用HP回复技能或道具时回复量增多
うらぎらない	陷入混乱状态时的攻击也不会给我方成员造成伤害
おうえん	身边的同伴怪兽攻击及特攻上升一级
かいふくたいしつ	可自动回复的异常状态的回复速度变快
かたならし	空攻击一次，下次攻击时特攻上升一级
かみひとえ	不容易受到敌人的会心一击
カンがいい	可以得知本层楼梯所在处的方向
かんつうなげ	投掷的道具能够穿过墙壁和怪兽
くうかんはあく	在地图上显示本层地形
こうげきてき	攻击和特攻上升一级，防御和特防下降一级
ごうわん	投掷道具造成的伤害增加
コースかくにん	受到墙壁或其他怪兽阻碍时不使用技能或道具
コレクター	打倒怪兽时获得宝箱几率上升
サバイバル	满腹度回复量增多,吃坏掉的食物不会陷入异常状态
じかんだんそう	移动速度上升一级
しゃこうか	被击倒的怪兽加入率上升
しゅうちゅう	攻击命中的时候命中率上升一级、回避率下降一级
しょうエネ	满腹度下降速度减慢
じょうたいかくにん	不使用会使自己陷入异常状态的技能
じょうぶ	最大HP+10
しりょくじまん	移动时可以使未发动的陷阱发动
しんこきゅう	通过一层时PP回复少许
すいすいあるく	可以通过水及岩浆地形
スキがない	攻击未命中敌人时可后退与敌人拉开一格间距

特殊能力	能力效果
すきまとおし	使用投掷类道具和远距离技能时对同伴怪兽无效
すばやくかいひ	容易避开攻击
だいたんふてき	优先攻击经验值高的怪兽
だいちのめぐみ	作为队长时,对自己使用种子和树果效果也会施加到队员身上
たげい	PP最大值+5
だっしゅつ	从迷宫里救助
ためいらず	消费2PP,在一回合中使用需要两回合才能发出的技能
ちょうかいふく	步行HP回复速度变快
ついげき	可以进行追加攻击
てがたくこうげき	优先攻击HP低的对手
てがはやい	2次攻击
てんさいはだ	获得更多经验值
どうぐキャッチ	没有装备道具的时候可以接住一些道具
どうぐマスター	可以自动使用道具
どたんば	HP减少至危急状态时回避率上升两级
なかままもり	同伴精灵的HP减少到危急状态时代替其接受敌人攻击伤害
ねぎり	迷宫内的商店里可以高价卖出道具低价买进道具
ねらいうち	攻击容易命中要害
ハウスよけ	不会进入怪兽屋
ハナがきく	可以得知本层所有道具数量
はんげき	受到攻击时马上反击，给予对手小伤害
ふみんふきゅう	不会陷入睡眠状态
マグマがきらい	避开岩浆行走
まけんき	反击状态，同时防御下降一级
みがまえる	防御和特防上升一级，攻击和特攻下降一级
ムラっけ	属性克制的伤害倍率增大
めくばり	拾到金钱的数量比显示出来的数字数量增多
ようりょうよし	有几率使用技能不减少PP
わざだけつかう	只使用技能攻击
わなはずし	有几率消除已经踩上去的陷阱
わなふまず	避开可以看到的陷阱行走

聪明度提升方法

口袋妖怪的聪明度最高可以到达10星，在游戏中可以使用在迷宫中得到的或者是购买到的グミ类道具提高口袋妖怪的聪明度。根据口袋妖怪食用グミ类道具时提示的文字信息，可以判断口袋妖怪所提升的聪明度数值及喜爱程度。同时在口袋妖怪食用グミ类道具时，还有一定的几率提高能力值。

聪明度增加值	口袋妖怪食用文字信息
+5	このグミは こうぶつのようだ
+4	このグミは きらいでは ないようだ
+3	このグミは きらいでは ないようだ
+2	すこしだけ まんぞくしたようだ
+1	すこしだけ まんぞくしたようだ

道具

在迷宫冒险自然离不开道具，在危机时刻玩家不但可以利用各种道具回复体力、复活、治疗异常状态，还可以通过装备道具提升自己的能力

装备品：

名称	版本	效果
かいふくのリボン	时	HP自然回复，空腹度二倍
キーのハチマキ	时/暗	不会陷入混乱状态
キトサンバンダナ	时/暗	特防+8
きんのリボン	时/暗	无特殊效果
こっそりスカーフ	暗	接近睡眠怪物时,敌人不会苏醒
ゴンベのハラマキ	暗	攻击与特攻上升,空腹度二倍
しあわせリボン	时/暗	受到攻击时，经验值+5
スタミナリボン	时/暗	空腹度增长缓慢
スペシャルリボン	时/暗	特攻+12
つうかスカーフ	时	可以在特殊地形行走
ねじりハチマキ	时	攻击与特攻不会下降

名称	版本	效果
ねらわれハチマキ	暗	不会被会心一击
ノーてんバンダナ	暗	不受天气变化影响
ばくおんハチマキ	时	房间内口袋妖怪苏醒
パワーバンダナ	时/暗	攻击+12
ピントレンズ	暗	容易发动会心一击
ふみんスコープ	暗	不会进入睡眠状态
ぼうぎょスカーフ	时/暗	防御+8
みおとしメガネ	时	看清地图黑暗处的敌人和物品
モモンスカーフ	时/暗	不会陷入中毒状态
ロックオンメガネ	时	使用道具命中率上升
ワープスカーフ	时	在地图上传送

种子：

名称	版本	效果
いのちのタネ	时/暗	最大HP+3
いやしのタネ	时/暗	异常状态全回复
くうふくのタネ	暗	投掷命中后,该敌人成为空腹状态
しあわせのタネ	时/暗	级别+1
しばられのタネ	时	投掷命中后,该敌人成为硬直状态
じゃあくなタネ	时	投掷命中后,该敌人防御、特防降为最低值
しゅんそくのタネ	时	移动速度提升一级
すいみんのタネ	时/暗	投掷命中后，该敌人陷入睡眠状态
せいなるタネ	时	食用后该队员移动到合阶
ただのタネ	时	暗/空　腹度回复5
ドロンのタネ	暗	食用后该队员成为透明状态
ばくれつのタネ	时/暗	使用后给予面前敌人35伤害
ふっかつのタネ	时/暗	阵亡队员复活，HP、PP值恢复最大值
まどわしのタネ	时/暗	投掷命中后，该敌人不能移动
もうげきのタネ	暗	食用队员攻击、特攻值提升为最高
ワープのタネ	时/暗	投掷后敌人传送到地图上某地点

不可思议之玉：

名称	版本	效果
あめだま	时/暗	天气变为雨天
あられだま	时/暗	天气变为雾天
すなのたま	时/暗	天气变为沙暴
ひでりだま	时/暗	天气变为晴朗
たんちのたま	时	显示迷宫内全部口袋妖怪位置
ひあがりだま	时/暗	消除迷宫内特殊地形
ひかりのたま	暗	显示整个迷宫地图
ひきよせだま	时	将迷宫内全部道具都吸引到使用者周围
ものみのたま	时	显示迷宫内全部物品位置
わなこわしだま	暗	消除房间内全部陷阱
しばりだま	时	房间内敌人全部陷入硬直状态
ちんもくだま	暗	封印直线上一名敌人技能

不可思议之玉：

名称	版本	效果
てきおびえだま	暗	房间内全部敌人陷入恐惧状态
てきしばりだま	时	房间内全部敌人陷入硬直状态
てきふうじだま	暗	房间内全部敌人陷入观望状态
バクスイだま	暗	房间内全部敌人陷入睡眠状态
ふらふらだま	暗	房间内全部敌人陷入混乱状态
へんげのたま	暗	正面的敌人变成其他口袋妖怪
みがわりだま	暗	正面的敌人陷入替身状态
ものがえだま	时	正面的敌人变化成物品
あつまれだま	时/暗	同伴传送到自己周围
あなぬけのたま	时/暗	传送出迷宫
とびつきのたま	时	直线移动至障碍物前停止
ばしょがえだま	时	与直线上的敌人交换位置
ワープだま	时	将直线上一名敌人传送
しのぎのたま	时	将直线上一名敌人传送到迷宫出口
なげとばしだま	时/暗	将正面的敌人投掷到墙壁
はらいのけだま	时	将房间内全部敌人传送
ふっとびだま	时	吹飞直线上一名敌人
いちげきのたま	时	偶尔秒杀正面的敌人
がんせきだま	时	向正面敌人发动岩系技能
はねかえしだま	暗	将使用者所受伤害的四分之一反弹给敌人
ひれいだま	时	给予正面敌人身长比例的伤害
ぶんどりのたま	暗	给予直线上一名敌人伤害并盗取物品
やまごえだま	时	给予正面两格内敌人伤害
しゅんそくだま	时	提升房间内己方成员移动速度
どんそくだま	时	降低房间内全部敌人移动速度
ぶんしんだま	时	提升使用者回避率
みなヒットだま	暗	房间内全部己方均发动会心一击
みなマッハだま	时	迷宫内全部己方成员移动速度上升
せんたくだま	时/暗	道具复元
つうかのたま	时	使用者可以通过水路或墙壁
とうめいのたま	暗	使用者变为透明状态

进化道具：

版本	名称	买价	卖价	说明
时/暗	アップグレード	(1000)	1	ポリゴン进化
时/暗	あやしいパッチ	(1000)	1	ポリゴン2进化
时/暗	エレキブースター	(1000)	1	エレブー进化
时/暗	おうじゃのしるし	(1000)	1	特定口袋妖怪进化
时/暗	かみなりのいし	(1000)	1	皮卡丘等进化
时/暗	こけむしたいわ	(1000)	1	特定口袋妖怪进化
时/暗	しんかいのウロコ	(1000)	1	特定口袋妖怪进化
时/暗	しんかいのキバ	(1000)	1	特定口袋妖怪进化
时/暗	するどいキバ	(1000)	1	特定口袋妖怪进化
时/暗	するどいツメ	(1000)	1	特定口袋妖怪进化
时/暗	たいようのいし	(1000)	1	クサイハナ等进化
时/暗	つうしんケーブル	(1000)	1	イワーク、エレブー、ゴースト等进化
时/暗	つきのいし	(1000)	1	エネコ、ニドリーナ、ニドリーノ等进化
时/暗	テンガンざんせき	(1000)	1	レアコイル等进化
时/暗	とうけつしたいわ	(1000)	1	特定口袋妖怪进化
时/暗	ひかりのいし	(1000)	1	特定口袋妖怪进化
时/暗	プロテクター	(1000)	1	サイドン进化

版本	名称	买价	卖价	说明
时/暗	ほのおのいし	（1000）	1	ロコン等进化
时/暗	マグマブースター	（1000）	1	ブーバー等进化
时/暗	まんまるいし	（1000）	1	特定口袋妖怪进化
时/暗	みずのいし	（1000）	1	シェルダー、ヒトデマン等进化
时/暗	めざめいし	（1000）	1	雄性キルリア等进化
时/暗	メタルコート	（1000）	1	イワーク等进化
时/暗	やみのいし	（1000）	1	ムウマ等进化
时/暗	リーフのいし	（1000）	1	クサイハナ、タマタマ等进化
时/暗	りゅうのうろこ	（1000）	1	特定口袋妖怪进化
时暗	れいかいのぬの	（1000）	1	サマヨール进化

二周目

完成一周目后，在二周目会出现一些新事件，不过对探险队的等级、任务点数等有限制，如果无法开启这些隐藏事件，那么请继续完成任务积累点数。

1、毕业行会考试

しんぴのもり：13层迷宫，BOSS为行会中的9名伙伴，完成后得到的奖励为光之泉出现。

2、机密等级

ふぶきのしま：19层迷宫，无BOSS无奖励。

クレバスのどうくつ：9+4层迷宫，BOSS雪女，奖励：シークレットランク

3、海之王子玛娜菲

とざされたうみ：20层迷宫，无BOSS，奖励：三个宝箱及神秘蛋

きせきのうみ：18+4层迷宫，BOSS暴鲤龙，奖励：フィオネのしずく

4、遗迹宝藏

ばんにんのどうくつ：3+3+4+5层迷宫，BOSS：三圣柱+圣柱王，奖励：开启新迷宫

かくされたいせき：30层迷宫，无BOSS，奖励：6个宝箱

5、噩梦消失

しゅぎょうのやま：20层迷宫，无BOSS无奖励

あくむのなか：17层，无BOSS无奖励

そうのさけめ：15+9层迷宫，BOSS：帕鲁基亚，无奖励

やみのかこう：15+15层，BOSS：噩梦兽+阿柏怪+盔甲暴龙+熔岩蜗牛+梦魔+钢甲暴龙+鸭嘴暴龙，奖励：次日梦兽加入

6、玛娜菲回归

うみのリゾート：19层，无BOSS，奖励：4只宝箱

全游戏记录一览

游戏的开始菜单中有一项たんけんきろく（探险记录）中かつやくのあと（活跃之后）里是整个游戏要素完成度的记录，其中还是？？？的表示还未完成，已经显示出来的表示已经完成。

第一

○○しゅるいの ポケモンを なかまにした	成为同伴的怪兽种类
○○しゅるいの ポケモンと たたかった	进行战斗的怪兽种类
○○しゅるいの わざを おぼえた	习得的技能种类
○○しゅるいの どうぐを てにいれた	入手道具种类
○○かい ダンジョンを クリアした	通过迷宫次数
○○かい ダンジョンで たおれた	在迷宫内被打倒次数
○○かい ともだちを たすけた	救助朋友次数
○○かい どろぼうに せいこうした	偷盗成功次数

第二

○○ひき しんかさせた	进化怪兽只数
○○ひき タマゴからうまれた	孵化怪兽只数
○○ひき おなじフロアで たおした	同一层最多打倒怪兽只数
おんせんを はっけんした	发现温泉
きりのみずうみを はっけんした	发现雾之湖
みらいせかいから かえってきた	从未来世界返回
ほしのていしを くいとめた	阻止了星之停止
プクリンのギルドを そつぎょうした	胖可丁行会毕业

第三

ばんにんのどうくつの なぞをといた	解开看守洞穴之谜
ダークライのやぼうを くいとめた	阻止了噩梦兽的野心
くんれんを すべて クリアした	通过全部的道场训练
サンダーを なかまにした	闪电鸟加入成为同伴
ファイヤーを なかまにした	火焰鸟加入成为同伴
アンノーンを なかまにした	安农加入成为同伴
ライコウを なかまにした	雷皇加入成为同伴
エンテイを なかまにした	炎帝加入成为同伴

第四

スイクンを なかまにした	水君加入成为同伴
ルギアを なかまにした	路基亚加入成为同伴
ホウオウを なかまにした	凤王加入成为同伴
レジロックを なかまにした	岩圣柱加入成为同伴
レジアイスを なかまにした	冰圣柱加入成为同伴
レジスチルを なかまにした	钢圣柱加入成为同伴
ラティアスを なかまにした	拉提亚斯加入成为同伴
ラティオスを なかまにした	拉提奥斯加入成为同伴

第五

ジラーチを なかまにした	许愿星加入成为同伴
デオキシスを なかまにした	迪奥西斯加入成为同伴
ユクシーを なかまにした	黄圣菇加入成为同伴
エムリットを なかまにした	红圣菇加入成为同伴
アグノムを なかまにした	蓝圣菇加入成为同伴
ディアルガを なかまにした	迪亚鲁卡加入成为同伴
パルキアを なかまにした	帕鲁基亚加入成为同伴
レジギガスを なかまにした	圣柱王加入成为同伴

第六

クレセリアを なかまにした	梦兽加入成为同伴
フィオネを なかまにした	菲奥奈加入成为同伴
マナフィを なかまにした	玛娜菲加入成为同伴
ダークライを なかまにした	噩梦兽加入成为同伴

在游戏里，因为出现的迷宫都是随机形成的，所以探索的乐趣也比平时的RPG更加丰富。本攻略所记内容有限，只能将固定的东西总结出来。还有更多的意外，需要玩家们自己在游戏中去发掘。





作为《最终幻想》系列诞生20周年纪念活动的重头戏，《最终幻想4》的DS重制版是2007年最后值得诸位FFfan们关注的作品。与之前WSC、PS、GBA的3个复刻版不同，DS版的FF4采用了全新的3D引擎和现在DS游戏中经常使用的ACTIMAGE动画压缩技术，配合原创补完的剧情，使接触到这个游戏的玩家们不得不承认，这一代FF4确实是充满诚意的优秀作品。攻略也本着认真研究的原则，为了让各位玩家更好地体会游戏的乐趣而努力。

游戏操作与选项

本做的基本操作与以前的FF系列基本相同。十字键控制人物和光标移动，A为确定，B为取消，X为主菜单的开启，Y为战斗中切换角色。打开主菜单之后，出现的选项从上到下分别是道具(アイテム)、魔法（まほう）、装备（そうび）、能力(アビリティ）、状态（ステータス）、排序（ならびがえ）、设定（コンフィグ）、中断（ちゅうだん）和存储（セーブ）。在游戏任何地方都可以中断，再开之后中断的存档会消失。存储则需要在大地图或者迷宫里的存档点中进行。

能力转移系统

能力转移（デカントアビリティ）是本作新加入的重要要素。在游戏进行中，主角可以得到各种能力道具(デカントアイテム),这些道具可以使用在任何角色身上，使其带有一定的属性或者战斗能力。如オートポーション可以在受伤之后自动使用回复药,カウンタ−可以反击等等。对同一个人物使用不同的能力道具,在战斗中这个角色的作用也会变得完全不同。需要注意的是,能力道具数量有限(一般只能得到一个),在一个人身上使用之后就不能卸下来,所以什么道具给谁用显得十分重要。但是也不必吝惜,对一些特定角色使用一定数量的能力道具之后,还可以得到新的能力道具。要想在游戏后期得到更多高级能力道具,就要适当地把前期得到的道具使用在一些角色身上。关于能力道具的具体获得和使用方法,我们在后面的攻略中有详细介绍。

关于战斗

从4代开始，游戏采用了即时战斗系统（Active Time Battle，简称ATB）。无论我方还是敌方，都必须等时间槽蓄满之后方可行动（敌人的时间槽是看不到的）。在系统设定中，可以选择战斗方式(バトルタイプ)为Active(アクティブ)或者Wait(ウェイト),它们的区别是前者在选择出招的时候敌人可以出手而后者不能。战斗速度从快到慢共分1—6,六个不同的等级。在角色的能力（アビリティ）选项中,左边的战斗指令(バトルコマンド)可以替换成使用道具之后具备的附加能力,也可以换成哪个具体的魔法或者道具（相当于快捷键）。右边的自动指令（オートコマンド）可以设置一个经常用的指令，在战斗的时候按X键就可以使战斗自动进行。在迷宫中长期对付同样的敌人的时候，使用自动战斗可以节省大量时间。



DS版与之前版本的区别

除了刚才介绍的一些系统上的重大变更之外，DS版的FF4与以前各版本的区别还有很多。首先在游戏里的剧情中增加了大量带有语音的动画，可以按START键跳过。在迷宫中，下屏幕会有地图显示,起初地图是空白的，随着探索的深入，地图的完成度会上升。每踏破一层迷宫，都可以得到相应的奖励。角色的特技变更，暗黑剑士的“暗黑”从集体攻击变成了蓄力技,使用一次之后,下面数回合内的物理攻击威力加倍,同时HP减少约10%。其他人的特技得到了强化。游戏的平衡性调整，武器威力得到了修正。鞭、爪、斧系武器的威力上升。初期魔法消耗MP调整，使用的时候更加轻松。与此同时,敌人的能力也加强了许多,BOSS的HP全部增加,到了后期,不依靠能力道具的话,与BOSS硬拼的后果往往很严重。在这一作中，练级成为玩家们不得不去做的事情,不过练级可以在自动战斗中进行,这些要素的导入不知道是不是受了DQ4的影响。最后很重要的一点，在FF4里，打倒怪物的得到的金钱数量很少，依靠打怪刷钱买装备会消耗大量的时间。所以在游戏里尽量不要去买武器和防具，尤其是后期。玩家在迷宫里可以得到很多好的装备，所以把钱留到最后去买一些重要的道具比较划算。

最终幻想Ⅳ流程图解详细攻略

●一开始塞西尔（セシル）回到巴隆城，能够自由行动之后从下面的房间左边出去,路上跟罗莎（ローザ）和希德（シド）说完话，之后到西边的塔上3层自己的房间（夜晚有剧情）。

●翌日和凯因（カイン）从巴隆城出发，向西北方向的洞窟前进。

ミストの洞窟（地图01）

宝箱： 1：ポーション 2：めぐすり 3：テント 4：ポーション

地图完成奖励：ポーション5个

●一直走到洞窟内东北一侧,与ミストドラゴン战斗。

●战斗之后走出洞窟，前往东边的村子。

BOSS：ミストドラゴン

HP：465	攻：16	防：5
经验值：700	ギル：200	弱点：无

最初的BOSS雾龙并不是很难打，但是因为整个游戏难度上调，所以打起来也比较费劲。首先要准备足够的回复道具（算上迷宫奖励，在巴隆城、洞窟里可以捡到8个左右的回复药以及2个复活药，差不多够了），首先让凯因用跳跃，塞西尔使用暗黑之后攻击。大约2-3回合之后,雾龙会变成雾状。这时不能攻击(否则会被冷气反击,后果严重)。抽空回复体力或者使用暗黑，过两三回合它变回来的时候再猛攻，反复即可将其打败。

ミストの村

●进入村自之后，引发剧情，村子被摧毁。游戏里出现的强制战斗会自动结束。之后凯因离开队伍。

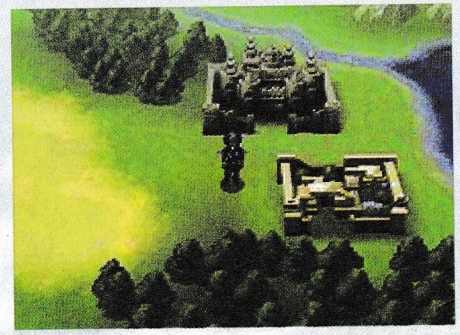
●之后来到沙漠中，到达东北方向的カイポ。

カイポ

●进入村子之后，来到旅店。半夜里和“ジェネラル＋バロンへい×3”战斗。战斗之后少女莉迪雅（リディア）加入队伍。

●第二天到村子东北的民家，发现重病的罗莎。

●离开村子，向东北方向前进，到达洞窟地下水脉。



BOSS：ジェネラル、バロンへい×3

ジェネラル		
HP：221	攻：26	防：2
经验值：398	ギル：80	弱点：无

バロンへい		
HP：27	攻：20	防：2
经验值：157	ギル：54	弱点：无

这几个家伙没什么本事，只是塞西尔需要自己对付他们。三个小兵基本上一刀一个，都干掉之后将军就会自己撤退。如果想得到将军的经验值和钱，可以先干掉两个小兵，之后使用暗黑集中攻击将军。将军被干掉之后小兵会因为群龙无首而混乱，直接一刀解决，收工。

地下水脉（地图02）

宝箱：1：おとめのキッス 2：ポーション 3：テント 4：エーテル 5：エーテルドライ 6：エクスポーション 7：フェニックスのお 8：ポーション 9：エーテル 10：アイスロッド 11：580ギル 12：ボムのかけら 13：ポーション 14：はねつきぼうし 15：エーテル 16：ゼウスのいかり 17：シャドーブレイド 18：どうのすなとけい 19：ハデスのこて 20：ハデスのかぶと 21：ハデスのよろい 22：エルメスのくつ

地图完成奖励：

B1F南口：めぐすり5个

B2F南侧：どくけし3个

B3F：テント3个

B2F北侧：フェニックスのお3个

B1F北口：エーテル1个

地下の湖B2F：ポーション5个

地下の湖B1F：ゼウスのいかり3个

●在地下1层途中遇到德拉（テラ）成为伙伴。

●地下2层途中可以使用德拉的帐篷休息和存档。

●沿着地下3层→地下2层→地下水脉北口，来到地上。

●跳下瀑布，在地下3层与オクトマンモス战斗。之后来到ダムシアン城。



BOSS：オクトマンモス

HP：2350	攻：22	防：0
经验值：1200	ギル：500	弱点：雷、暗

这家伙除了血多点之外没什么值得重视的地方，让德拉与塞西尔使用雷系魔法和暗黑剑攻击，莉迪雅负责回复。每削弱它一部分HP，它的触手就会断掉一根。当全部触手都断得差不多的时候，基本上就胜利在望了。

ダムシアン城

●接近这座城的时候，遇到飞空艇轰炸的事件。

●进入城的3层，剧情之后德拉离开队伍，王子吉尔伯特（ギルバート）加入。

●乘坐气垫船渡过浅滩，来到东边的アントリオン洞窟。

アントリオン洞窟（地图03）

宝箱：1：クモのいと 2：ポーション 3：テント 4：ポーション 5：ポーション 6：きんのはり 7：なんきょくのかぜ 8：ポーション 9：クモのいと 10：アイスロッド 11：シャドーブレイド 12：ラミアのたてこと 13：フェニックスのお 14：エーテル 15：ひじょうぐち

地图完成奖励：

B1F：ポーション5个

B2F：フェニックスのお3个

●在地下2层アントリオン的巢穴，与アントリオン战斗。

BOSS：アントリオン

HP：1100	攻：11	防：3
经验值：1500	ギル：600	弱点：无

敌人在受到攻击之后会反击，这时候让塞西尔用暗黑剑攻击，莉迪雅用魔法助攻，吉尔伯特负责回复。在它的眼睛变红之后，会对魔法产生反击，这时候可以集中物理攻击。吉尔伯特在Lv 10之后掌握的“かいふくのうた”有一定回复效果，但是主要回复还是得靠“くすり”和莉迪雅的白魔法。

●出洞窟之后，乘气垫船从ダムシアン西侧的浅滩回到カイポ。

●回到カイポ之后，给罗莎使用从洞窟中得到的“さばくのひかり”，之后罗莎加入队伍。

●之后乘气垫船前往ホブスの山。ホブスの山位于アントリオン洞窟的东北方向。

ホブスの山（地图04）

宝箱：1：テント 2：ポーション 3：きんのはり 4：960ギル 5：せいなるや

地图完成奖励：

西口：ハイポーション3个

东口：ボムのたましい3个

●在入口，莉迪雅学会ファイア。

●在五合目有存档的地方，拿到道具。在山顶遇到僧兵队长杨（ヤン），与マザーボム战斗。

BOSS：マザーボム

HP：1100	攻：30	防：1
经验值：1900	ギル：1200	弱点：无

一开始敌人在遭受攻击的同时形态发生变化，之后会发生大爆炸，变成3个ボム和3个ペイニーボム。在大爆炸发生之前，一定要保证队伍里所有人的HP尽量保持满值。爆炸之后赶紧回复体力，让罗莎、莉迪雅和吉尔伯特回复，塞西尔进攻。分裂之后的小炸弹体力不多，几回合就可以将它们打倒。

●继续沿着山路前进，出了山之后到东南方向的ファブール城。

ファブール城

●与国王对话之后，敌人来袭，之后是强制战斗，只能使用塞西尔、杨、吉尔伯特3人。

●回复手段只有用道具，基本上用通常攻击就可以将敌人一批一批地打倒。

●战斗结实诸侯，到1层左边的宿屋。

●之后离开ファブール城，到东北的码头乘船。在航海中发生事故，塞西尔与其他人失散。

ミシディア

●能够移动之后，向东来到ミシディア村。

●在长老与长老对话。之后波罗姆（ポロム）和巴罗姆（パロム）成为伙伴。

●从ミシディア往东来到试练の山。

试练の山（地图05）

宝箱：1：ポーション 2：ポーション 3：エーテル 4：エーテル

地图完成奖励：

入口：どくけし5个

三合目：ハイポーション3个

七合目：エーテル1个

山顶：あかいきば1个

●在试练之山的山口，让巴罗姆用冰冻魔法消除拦路的火焰。

●在3合目遇到德拉，再次加入队伍。

●在山顶与スカルミリョーネ战斗。

BOSS：スカルミリョーネ・スカルナント×4

スカルミリョーネ		
HP：3500	攻：19	防：1
经验值：3200	ギル：2000	弱点：无

スカルナント		
HP：200	攻：42	防：1
经验值：50	ギル：100	弱点：炎、圣

它的手下スカルナントHP很低而且怕火，让巴罗姆使用ファイラ进行全体攻击，先将这几个杂兵打倒。土之天王如果遭受直接攻击就会用サンダー反击。所以尽量使用魔法来进行攻击。基本上让德拉和巴罗姆用サンダー攻击，同时注意HP的回复，就没什么问题。在战斗结束之后不要过桥，先回存档的地方存储一下，并且将队伍的前后顺序对调一下。

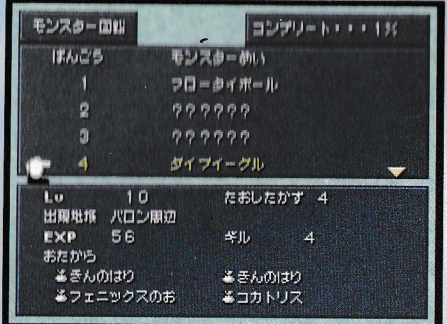
●打败土之天王之后，塞西尔等人在过桥时又遭到了它的偷袭。这回它终于原形毕露了，能力也上升了不少。

BOSS：ゴルベーザ四天王土のスカルミリョーネ

HP：3523	攻：46	防：1
经验值：3600	ギル：2500	弱点：炎、圣、飞

由于一开始就是背后袭击的状态，所以在战斗之前先要调整队列的位置。它的通常攻击带有毒属性，而且会全体スロウ、全体暗+毒+沉默的攻击，沉默是魔法师的死敌，而这场战斗物理攻击又占不上什么便宜，所以在上山之前必须购买大量的回复沉默的道具（やまびこそう），让塞西尔来主管异常状态的回复，波罗姆负责HP回复，巴罗姆和德拉用ファイラ猛攻。只要不出乱子，10回合之内可以干掉它。

●干掉了土之天王之后进入试练的大殿，塞西尔转职成为帕拉丁，之后与镜子里还是暗黑骑士的自己





对决，持续防御就可以结束战斗。

●之后和三名同伴一起下山。回到ミシディア，与长老对话。

●从村内东部的建筑物进入デビルロード，传送到バロン的城下镇。

バロンの町

●在宿屋与杨对话，之后发生战斗。敌人中的バロン近卫兵会使用ポーキー和ミニマム，打败他们之后和ヤン打两回合，战斗自动结束。

●从杨那里得到钥匙，进入镇子中间靠左的建筑物，通向昔の水路。

昔の水路（地图06）

宝箱： 1：ハイポーション 2：エーテル 3：ゼウスのいかり 4：どうのすなとけい 5：クモのいと 6：エルメスのくつ 7：エーテル 8：こたいのつるぎ

地图完成奖励：

B4F：ハイポーション3个

B3F：エーテル1个

B2F：ばんおうやく3个

●水路地下1层有存档点，存档右边有古代の剑。

●到达バロン城之后前往国王的房间。途中遇到ベイガン，识破他的诡计之后发生战斗。

●在国王的房间里与カイナッツォ战斗。

BOSS：ベイガン

ベイガン		
HP：4444	攻：58	防：1
经验值：4000	ギル：3000	弱点：无

ひだりうで		
HP：444	攻：58	防：2
经验值：10	ギル：无	弱点：无

みぎうで		
HP：444	攻：58	防：2
经验值：10	ギル：无	弱点：无

他的左右手被打倒之后还会再生，所以要集中力量先把身体击破。对付这家伙的主力是德拉的ガ系魔法，但是敌人会使用反射魔法的リフレク，大约3回合之后就会消失，在他重新起用之前把握好时间用魔法猛轰。这个间歇还需要塞西尔与杨的物理攻击助攻，双胞胎则负责辅助与回复。

BOSS：ゴルベーザ四天王 水のカイナッツォ

HP：5312	攻：44	防：2
经验值：5500	ギル：4000	弱点：雷

它最大的攻击就是海啸（つなみ）。在使用的时候周围会有水集合,形成一个水罩。在水罩形成的时候，使用雷系魔法サンダガ可以给它造成重大伤害。连续两三次使用サンダガ就可以打败它。但是它会使全体にスロウ的魔法，在スロウ状态下，水罩形成之后，来不及用サンダガ攻击它。所以要想办法加快德拉的速度，同时注意在遭受つなみ的攻击之后立刻回复。在它缩回壳中的时候，使用冰系魔法攻击比较有效。

●战斗结束之后，巴罗姆与波罗姆离开，希德加入队伍，飞空艇入手。

●从バロン城乘飞空艇向西北方向飞到トロイア城。

トロイア城

●在西侧的房间找到吉尔伯特，从他那里得到ひそひそう。

●出トロイア城之后，在北边的チョコボの森找到黑色陆行鸟。

●乘坐黑色陆行鸟前往磁力洞窟。注意黑色陆行鸟



只能在森林着陆，而且每用一次之后都会自动飞回最初的森林里。

磁力の洞窟（地图07）

宝箱： 1：ハイポーション 2：ユニコーンのつの 3：エーテル 4：2000ギル 5：エーテル 6：ハイポーション 7：クモのいと 8：どうのすなとけい 9：ようせいのツメ 10：ひじょうぐち

地图完成奖励：

B1F：エーテル1个

B2F：バンパイアのきば3个

B3F：せいじゃくのかね3个

B4F：エーテルドライ1个

●磁力的洞窟内不能使用金属的装备，如果塞西尔陷入磁力封印状态的话队伍就会全灭。在找到BOSS之前，所有人都使用非金属的武器，塞西尔使用弓和木制的箭。

●在洞窟最里面与BOSS交战。途中吉尔伯特弹起曲子之后就可以换成金属装备了。

●回到トロイア城，来到神官所在房间的中央。

●剧情发生之后，出到外面登上飞空艇，自动前往ゾットの塔。如果还有事情没办完，可以使用黑色陆行鸟前往其他地方。

BOSS：ダークエルフ、ダークドラゴン

ダークエルフ		
HP：23890	攻：18	防：0
经验值：1000	ギル：4000	弱点：无

ダークドラゴン		
HP：3927	攻：94	防：1
经验值：6000	ギル：5000	弱点：无

更换好金属装备之后，ダークエルフ和ダークドラゴン都会变身。首先将ダークドラゴン干掉，之后由塞西尔和杨集中攻击。杨最好装备“ほのおのつめ”，使用ヘイスト或者バーサク让他全力攻击。敌人的全体攻击ダークブレス威力很大（全体700以上伤害），这是德拉应该主要负责回复，塞西尔在必要的时候也要承担起回复的责任。如果觉得它出手速度太快，建议将战斗方式改成ウェイト（Wait），这样还顺手一些。

ゾットの塔（地图08）

宝箱： 1：フレイムメイル 2：フレイムソード（+敌人フレイムドッグ） 3：だいちのハンマー 4：じごくのツメ 5：フレイムシールド 6：しさいのローブ

地图完成奖励：

1F：ゼウスのいかり5个

2F：かみがみのいかり3个

3F：あおいきば1个

4F：エリクサー1个

5F：どうのすなとけい3个

●1、2、4、5层有强力的道具和装备,必须取得。注意2层的フレイムドッグ，打不过的话尽量逃跑。

●在6层与ドグ、マグ、ラグ三姐妹战斗。

BOSS：メーガス三姐妹

ドグ		
HP：2591	攻：30	防：1
经验值：2500	ギル：3000	弱点：无

マグ		
HP：4599	攻：36	防：2
经验值：2500	ギル：3000	弱点：无

ラグ		
HP：2590	攻：30	防：1
经验值：2500	ギル：3000	弱点：无

这姐妹三个长得各有特色,真不知道她们是不是一个妈生的。左边的ドグ会给中间的マグ加上反射魔法リフレク，右边的ラグ会利用リフレク将攻击魔法反射到我方这里。另外她们三个还会使用合体三角攻击（デルタアタック），十分难对付。ドグ和ラグ死了之后还会复活，所以首先要干掉中间的マグ。首先可以用ガ系魔法将使リフレク的ラグ一次干掉，在她复活之前，集中用物理攻击削减マグ的体力。如此反复，在マグ被打倒之后，再将ドグ与ラグ收拾掉。在战斗的时候一定要注意回复，保证全员的生存。

●战斗之后在最上层发生剧情，傀拉阵亡，凯因和罗莎加入队伍。之后还有BOSS战，整理队伍与バルバリシア战斗。战斗结束之后自动回到バロン城。

BOSS：ゴルベーザ四天王 风のバルバリシア

HP：8636	攻：88	防：0
经验值：9000	ギル：2500	弱点：无

注意她的头发。在她用头发卷起身体时所有攻击无效。此时要让凯因使用跳跃攻击。注意她的トルネド会使大家体力接近0，ゆびさき则会让人徐徐地石化。在遭受攻击的时候要及时回复，注意HP不能太低，因为她的头发被打散之后必定会使用物理攻击。回复在整个战斗中地位极其重要，所以塞西尔可以用"かばう"来保护罗莎。另外杨在蓄力（ためる）之后攻击效果更好。

アガルトの村

●乘飞空艇从バロン出发向正南方向飞行，来到アガルトの村。

●在アガルト村中央的井那里使用マグマのいし，村子北边的山会裂开一个大洞。

●乘飞空艇进入洞中，来到地底世界，飞空艇被击落。

●从着陆地点向西走，来到ドワーフ城。

ドワーフの城

●与国王对话之后，希德离开队伍。

●这时发现有人偷听谈话，来到里面的房间，房门反锁，与カルコブリーナとの战斗に。

BOSS：カルコブリーナ

カルコ		
HP：1369	攻：54	防：0
经验值：1000	ギル：500	弱点：无

ブリーナ		
HP：369	攻：54	防：1
经验值：1000	ギル：500	弱点：无

カルコブリーナ		
HP：5315	攻：106	防：2
经验值：12000	ギル：5000	弱点：无

首先出现的是3个カルコ和3个ブリーナ。将其中任何一组全部消灭之后，它们会合体形成巨大的木偶カルコブリーナ。这家伙攻击力很高，要想打败它，必须保持队伍里每人的HP在700以上。基本上，塞西尔和罗莎负责回复，杨和凯因削减BOSS的HP（因为它会反击，所以杨最好蓄力3次攻击一次）。还要注意它的混乱与ホールド，一旦有人中招立刻用エスナ回复。

●打败合体木偶之后，立刻与格鲁贝萨（ゴルベーザ）战斗。这时莉迪雅回归，加入队伍。

BOSS：ゴルベーザ

HP：约5000	攻：86	防：0
经验值：15000	ギル：10000	弱点：炎、圣

在战斗一开始，塞西尔和莉迪雅之外的所有人都倒在地上，所以最紧急的是先让其他三人复活。之后让莉迪雅使用炎属性的魔法或者召唤进行攻击。塞西尔此时应该已经有了火焰之剑（フレイムソード），也可以作为主攻。凯因使用道具回复其他人的MP，杨装备上火焰之爪进行蓄力攻击，罗莎负责全力回复。一定要保证莉迪雅HP与MP充足，一般10回合左右就可以将BOSS打败。

●从ドワーフ城的地下1层（肥陆行鸟左边）隐藏的门出去，来到地下出口。

●出称之后去西北，进入地下的バブイルの塔。

バブイルの塔（地图09）

宝箱：1：ハイポーション 2：ひじょうぐち 3：エーテル 4：グリーンベレー 5：こおりのやり 6：アイスブランド 7：ねこのツメ 8：ハイポーション 9：フェニックスのお 10：キラーボウ 11：なんきょくのかぜ 12：アイスシールド 13：アイスアーマー 14：ほっきょくのかぜ 15：ハイポーション 16：ハイポーション 17：エーテルドライ

地图完成奖励：

B13F：なんきょくのかぜ5个

B12F：ほっきょくのかぜ3个

B11F：しろいきば1个

B10F：ハイポーション5个

B9F：ばんおうやく5个

B8F：エーテル2个

B7F：エリクサー1个

●在8层最里面，与机器人波拿巴（バルナバ）和博士战斗。

BOSS：ルゲイエ、バルナバ

はかせ		
HP：5872	攻：18	防：0
经验值：5500	ギル：2000	弱点：无

バルナバ		
HP：9664	攻：86	防：0
经验值：5500	ギル：2000	弱点：雷

がったいメカ		
HP：9036	攻：114	防：1
经验值：20	ギル：2500	弱点：雷

ルゲイエ		
HP：12642	攻：86	防：1
经验值：10101	ギル：4000	弱点：雷

如果先将博士打倒的话，波拿巴就会自爆，而先打倒波拿巴的话博士就会和它合体。要想把合体メカ收入图鉴的话，就先集中使用雷系魔法将波拿巴打倒。之后的合体机械也怕雷击，在它自爆之前将其打倒，在下一轮战斗中就比较有优势。之后博士会变身，使用毒气使我方全体陷入中毒和睡眠状态。让塞西尔装备光之盾（ひかりのたて），罗莎装备囚人之服（しゅじんのふく）可以避免催眠。这还不是最要命的，在战斗开始他就会使用リバースガス，使所有人包括他自己都进入了反转状态。在这时候回复魔法和道具会造成伤害，攻击魔法反而可以加血，然后他会给所有人使用"治疗"，让大家享受免费的"医疗保险"，真是缺德到家的设定。所以在博士变身之前必须得保证莉迪雅是活着的，因为在反转状态下复活道具和魔法通通无效。之后让莉迪雅用黑魔法给大家补血，塞西尔和罗莎则给博士使用回复魔法，补得越多他就死得越快。注意反转状态是会解除的，如果把握不好时间的话魔法起了反效果那就瞎了。还有，如果大家觉得实在打不过去，那就在反转的时候给博士吃一个エリクサー（这时候应该已经有了，只要你没浪费掉），可以减去其9999的HP。圣灵药变夺命药，这也是让博士想不到的事情。

●在5层的门那里使用得到的ルゲイエのカギ，之后与里面的ゴブリンキャップ战斗。

●战斗之后，杨离开了队伍。回到塔的1层，之后可以乘飞空艇回到地上。

●从アガルト北上回到バロン城。在城内东边与希德的弟子对话，对飞空艇进行改造。

●乘飞空艇向东北前进到ホブス山前，将气垫船回收。

●再来到アガルト西边，（バロン城西南处）前往エブラーナ。

●在エブラーナ城放下气垫船，下了飞空艇之后乘气垫船来到岛西南处的洞窟。

エブラーナの洞窟（地图10）

宝箱：1：しゅりけん 2：ばんおうやく 3：バンパイアのきば 4：エーテル 5：ハイポーション 6：エーテルドライ 6：ボムのたましい 6：ハイポーション 7：エリクサー 8：エリクサー 9：テント 10：クモのいと 11：フェニックスのお 12：フェニックスのお 13：ぎんのすなとけい 14：きんのはり 15：しゅりけん 16：ハイポーション 17：コテージ 18：ブラッドソード

地图完成奖励：

B1F：バッカスのさけ3个

B3F抜け道：エルメスのくつ3个

B4F抜け道：スケープドール3个

●洞窟地下2层有隐藏的城镇，可以在这里休整。

●在洞窟的出口附近遇到艾吉（エッジ），成为同伴。之后一直前进，回到バブイルの塔内部。

バブイルの塔（地图11）

宝箱：1：ユニコーンのつの 2：ぎんのすなとけい 3：オーガキラー 4：リリスの口付け 5：あしゅら 6：10000ギル

地图完成奖励：

B1F：ボムのかけら5个

B2F：ボムのみぎうで3个

B3F：赤い牙1个

B4F：エクスポーション3个

B5F：エリクサー1个

●在5层的中央部分与エブラーナ王和王妃战斗。开始后不久战斗自动结束。

●与ルビカンテ对话，他会为大家加满HP和MP，之后和他战斗。



BOSS：ゴルベーザ四天王 火のルビカンテ

HP：34000	攻：88	防：3
经验值：18000	ギル：7000	弱点：冷

由于在战斗之前会全回复，所以这一仗打起来不算太吃力。首先让塞西尔装备上アイスブランド，让凯因装备こおりのやり等冰属性武器。BOSS的斗篷在闭合状态下对冷属性的魔法、忍术有吸收效果，攻击之后反而给他加血。所以在这时要先防御或者回复。在斗篷张开的时候集中使用冰属性的魔法、武器和忍术攻击。除了几乎具有一击必杀效果的かえんりゅう以外，BOSS没有什么特别恐怖的攻击，一旦出现战斗不能的情况，立即复活就可以了。平时一定要保持HP基本全满的状态，才能抵挡住かえんりゅう的攻击。

●再向里走，从穴中落下。
●继续向前走，在6层得到新的飞空艇。
●乘飞空艇回到ドワーフの城。
●回到ドワーフ城之后，与国王对话2回，得到ルカのくびかざり。
●进入地下的救护室，希德为大家改造飞空艇，之后可以在溶岩上飞行。
●从ドワーフ城乘飞空艇向西南飞,到达封印的洞窟。

封印の洞窟（地图12）

宝箱：1：かいじゅうずかん 2：こてつ 3：エーテル 4：ハイポーション 5：エーテル 6：かいじゅうずかん 7：フェニックスのお 8：ひかりのつるぎ 9：ひかりのカーテン 10：ふうましゅりけん 11：エリクサー 12：くろずきん 13：こてつ 14：エーテル 15：ハイポーション 16：フェニックスのお 17：せいじゃくのかね 18：エーテルドライ 19：エクスポーション

地图完成奖励：
B1F：だいちのドラム3个
B2F：あかいきば3个
B3F上层：あおいきば3个
B3F下层：あおいきば2个
B4F：しろいきば3个
B5F：ラストエリクサー1个

●在入口使用ルカのくびかざり，之后就可以进入了。注意途中出现的アサルトドアー。它会让我方1人即死，必须快速打倒。
●在最里面得到やみのクリスタル。回来的路上遇到デモンズウォール，与之战斗。

BOSS：デモンズウォール

HP：99999	攻：84	防：3
经验值：23000	ギル：8000	弱点：无

这个怪物每回合向前推进一步，16回合之后到达画面左边，之后每回合都使用クラッシュダウン造成一人即死。因此必须在16回合之内把它打败。但是它的血实在太厚，因此必须先给能够使用物理攻击的人加上バーサク，让他们自己攻击。另外也要给莉迪雅加上ヘイスト,用最厉害的魔法轰它。等级够高的话在它到达画面右端之前就可以将其消灭。

●回到ドワーフ城与国王对话，在飞空艇前面加上钻头。
●来到地底东北部的洞穴，按A键回到地上。

シルフの洞窟（地图13）

宝箱：1：天使のや2：かいじゅうずかん 3：エルフィンボウ 4：コテージ 5：1000ギル 6：ほっきょくのかぜ 7：きんのリンゴ 8：ソーマのしずく 9：エーテル 10：ハイポーション 11：メイジマッシャー 12：ばんおうやく 13：ボムのたましい 14：2000ギル 16：3000ギル 17：おとめのキッス 18：エーテル 19：おとめのキッス 20：ひじょうぐち 21：エリクサー 22：ハイポーション 23：ようせいのロッド 24：おとめのキッス 25：はどうのつえ 26：きくいちもんじ 27：あかいきば 28：しろいきば 29：あおいきば 30：えんげつりん 31：アヴェンジャー 32：メデューサのや

地图完成奖励：
B1F：ぎんのリンゴ1个
B2F：ぎんのリンゴ1个
B3F：ぎんのリンゴ1个

●前往地底世界西北的洞窟。
●在精灵家遇到了养伤中的杨，与之对话。
●回到ファブール城去找杨的妻子，从她那里得到一个平底锅（爱のフライパン），拿到精灵的洞窟里，朝杨的脑袋敲一下，他就会醒过来。之后将锅还给杨的妻子，可以得到最强的投掷武器“菜刀”（ほうちょう）。

幻兽の洞窟（地图14）

宝箱：1：エーテル 2：フェニックスのお 3：ハイポーション 4：コテージ 5：ハイポーション 5：ハイポーション 6：ポイズンアクス 7：きくいちもんじ 8：フェニックスのお 9：かいじゅうずかん 10：ディフェンダー

地图完成奖励：
B1F：ソーマのしずく1个
B2F：ソーマのしずく1个
B3F：ソーマのしずく1个

●从ドワーフ城西边出发，来到岛上的一个洞窟。
●在洞窟的最下层是幻兽の町。在幻兽の町下层的图书馆可以找到幻兽王夫妇アスラ和リヴァイアサン。
●与幻兽王和王后战斗,胜利后可以召唤他们二人。
●从幻兽の町上层得到ねずみのしっぽ,再来到ミスリル村东南的洞窟将其拿给小人,可以得到アダマンタイト。
●再回到地底东南端的クロロの家，将アダマンタイト给他。
●在得到魔导船之后再度访问クロロの家，得到圣剑エクスカリバー。
●然后回到バロン城的地下2层，找到了バロン王的灵魂。他的原形是斩铁剑奥丁，与之交战。在他的身上可以偷到技能“暗黑”（あんこく），一定要让艾吉把它搞到手。
●回到ミシディア，得到了魔导船。刚才的地方都去过之后，可以前往月球了。

月の民の馆

●乘魔导船来到月球之后，在巨大建筑物西北灰色的地方着陆。
●经过途中的2个小洞窟，来到月の民の馆。
●在馆内中央附近找到月之民福斯亚（フースーヤ），成为同伴。
●前往月面东方周围都是灰色的高台所在的洞窟。

幻兽神の洞窟（地图15）

宝箱：1：げんじのこて 2：げんじのたて 3：げんじのよろい 4：げんじのかぶと

地图完成奖励：
B1F：きんのリンゴ1个
B2F：きんのリンゴ1个
B3F：きんのリンゴ1个

●途中会强制遇到べヒーモス，一共3次。它在遭受攻击之后会强烈地反击，最好给所有人加上ブリンク分身魔法。另外这里有全套的源氏装备。
●在最里面找到龙王バハムート，对话后战斗。胜利后它将成为召唤兽。

バブイルの巨人（地图16）

宝箱：1：ふうましゅりけん 2：ハイポーション 3：エーテル 4：よいちのや 5：アラーム 6：ぎんのリンゴ 7：ソーマのしずく 8：エリクサー

地图完成奖励：
巨人の首：エクスポーション3个
巨人の胸：ばんおうやく5个
巨人の原：エーテルドライ1个
巨人内部の通路：エリクサー1个

●フースーヤ加入后、可以乘魔导船回到地球。之后发生剧情，自动进入バブイル巨人的内部。
●在途中与四天王战斗,由于是连战所以要注意回复。
●在最里面与制御システム战斗。

BOSS：システム

せいぎょシステム		
HP：30000	攻：174	防：4
经验值：50000	ギル：10333	弱点：无

げいげきシステム		
HP：12000	攻：116	防：5
经验值：0	ギル：0	弱点：无

ぼうえいシステム		
HP：12000	攻：116	防：5
经验值：0	ギル：0	弱点：无

制御装置包括制御系统（せいぎょシステム）、迎击系统（げいげきシステム）和防卫系统（ぼうえいシステム）。制御系统会给自己使用リフレク，防卫系统会给制御系统回复HP，迎击系统的“透过レーザー”可以给全体造成巨大伤害。不要将两个辅助系统都打倒，否则制御系统会使用ぶったい199，造成我方单体9999的即死伤害，两次攻击之后迎击系统和防卫系统会再生。此时应该优先打倒防卫系统，再向制御系统猛攻，可以给自己加上魔法反射，再用サンダガ或者ホーリー攻击。艾吉使用しゅりけん可以给它造成有效伤害,罗莎和福斯亚负责回复。为了防止所有人都被ぶったい199秒杀，可以给塞西尔装上“ひきつける”吸引火力，死掉之后再给他复活即可。

●之后是大段剧情，格鲁贝萨在回忆之后恢复了神智，和福斯亚一起离开。

●凯因重新加入，决战队伍正式结成。在最后整理装备之后前往月の地下溪谷。

月の地下溪谷（地图17）

宝箱：1：くろそうぞく＋敌人 2：ファイアビュート 3：ドラゴンシールド 4：けんじゃのつえ＋敌人 5：ムラサメ＋敌人(はくちゅう) 6：ドラゴンヘルム 7：ドラゴンメイル 8：ドラゴンのこて 9：アルテミスのや 10：ほしのロッド＋敌人 11：エリクサー 12：しろいきば 13：エクスポーション 14：クリスタルのたて＋敌人 15：クリスタルメイル＋敌人 16：クリスタルのこて＋敌人 17：クリスタルヘルム＋敌人 18：まもりのゆびわ＋敌人 19：ラグナロク＋敌人(ダークバハムート) 20：まもりのゆびわ 21：しろのローブ 22：あかいきば 23：ふうましゅりけん 24：ふうましゅりけん 25：コテージ 26：きんのリンゴ 27：ミネルバビスチェ＋敌人 28：ホーリーランス＋敌人(プレイグ) 29：リボン2个(ルナザウルス) 30：ふうましゅりけん 31：マサムネ＋敌人(タイダリアサン) 32：エリクサー 33：きんのリンゴ 34：ふうましゅりけん 35：ふうましゅりけん

地图完成奖励：

地下1层：ハイポーション10个
地下2层：エーテル5个
地下3层：エクスポーション5个
地下4层：エーテルドライ3个
地下5层：アラーム3个
地下6层：エリクサー1个
地下7层：クアールのひげ3个
地下8层：きんのすなとけい3个
地下9层：ひかりのカーテン3个
地下10层：ほしのすな3个
地下11层：月のカーテン3个

[得到ムラサメ的路线]：入口→B→C→E→F→宝5
[进入地下7层存档点的方法]：入口→A→D→G→I→J→K→L→M→O→P→R→V→Y
[分岐：得到ラグナロク的方法]：R→X→W→T→S→U→宝19
※从R到X的途中在空中行走
※S处是存档点
[从地下7层到最后]：Y→Z→a→b→c→d

●迷宫内有各种强力的武器和防具，一边练级一边打倒BOSS，收集装备。
●途中只有地下7层有存档点。
●从地下8层开始，即使是杂兵也十分厉害，因此要注意队伍的情况。

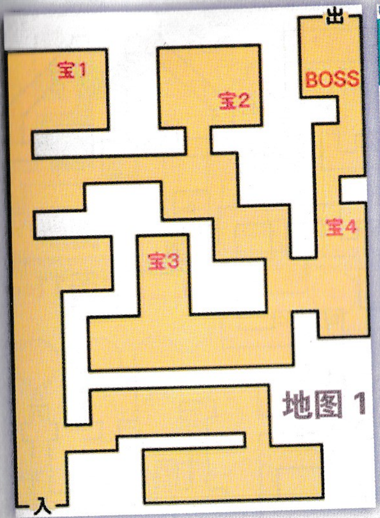
●在最下面的地下12层，遇到最终BOSS泽罗姆斯（ゼロムス）。经过鼓舞人心的剧情之后，最终决战开始。注意从他的身上盗取“ダークマター”

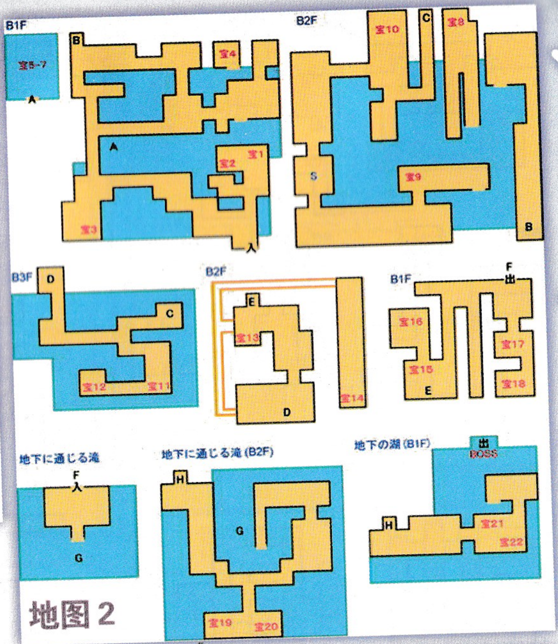
最终BOSS：ゼロムス

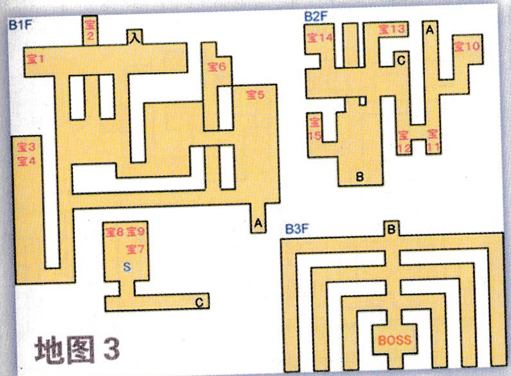
HP：120000	攻：？	防：？
经验值：无	ギル：无	弱点：无

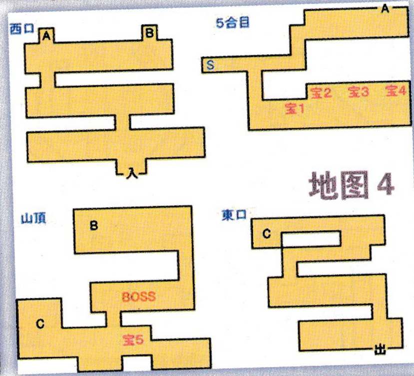
首先要让塞西尔使用刚得到的水晶，使BOSS的真正姿态出现。敌人的主力攻击是“ビッグバーン”、“ブラックホール”、“ワール”、“全体フレア”、“全体アスピル”、“メテオ”等等。其中威胁最大的，是使全体受到近4000伤害的ビッグバーン。即使在Lv70的等级，也会出现死人的情况。一旦有人阵亡，必须立即使之复活。为了对付这种情况，应该事前给凯因装备能力“フェニックス”，这样他一个人死掉时可以拿自己的全部MP可以救活所有人。而且他的MP少，回复起来容易。平时要保证凯因存活，不能死在别人前面。一旦出现其他人群体阵亡，则立刻把凯因弄死，以救活所有人（汗）。这时候所有的人都使用シェル，减少魔法伤害。但是要谨防被BOSS使用“ブラックホール”破除魔法。还有一个麻烦的就是全体アスピル，使全员的MP减少50～90。必须保证罗莎等负责回复的人有MP，所以在这时候就要尽量使用エリクサー。最恐怖的是ワール，我方全员的HP只剩1。在下次攻击到来之前，必须让所有人全回复。坚持和它周旋，不能因为死掉一两个人而乱了阵脚。如果能够得到能力“うたう”，则可以让艾吉装备，用各种歌为大家增加能力。基本上塞西尔、利迪雅负责进攻，艾吉和罗莎辅助和回复，凯因随时准备牺牲自己挽救所有人。如果有“ふうましゅりけん”的话，就让艾吉毫不犹豫地扔过去，珍藏的菜刀也别舍不得用了。一般来说，只要坚持住，在20个回合之内就可以打败泽罗姆斯了。

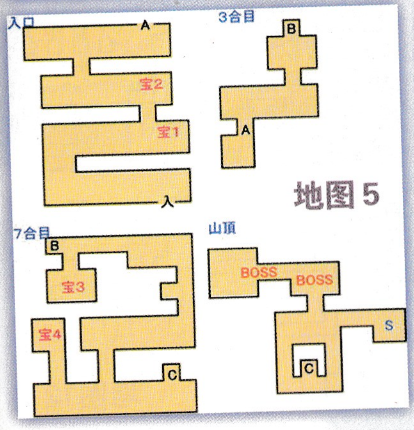


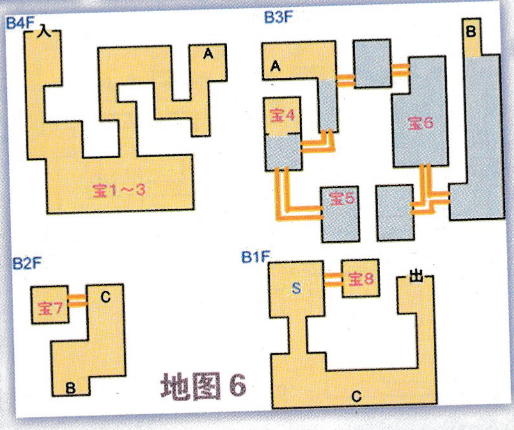


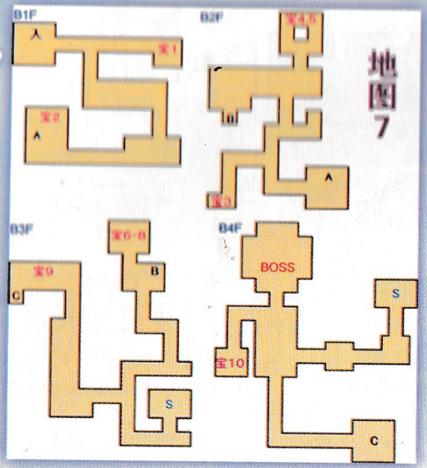


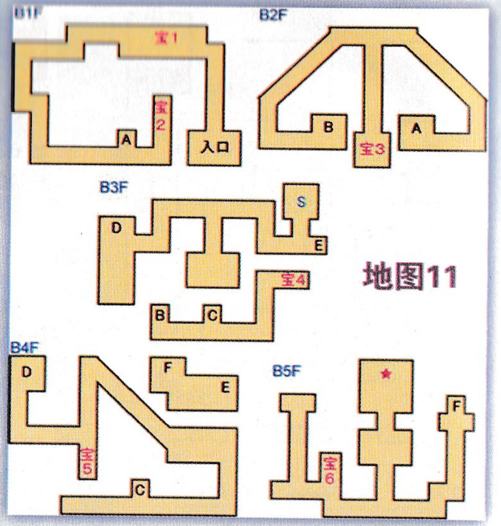


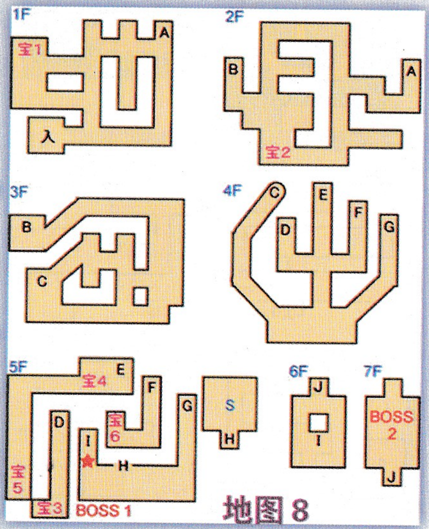


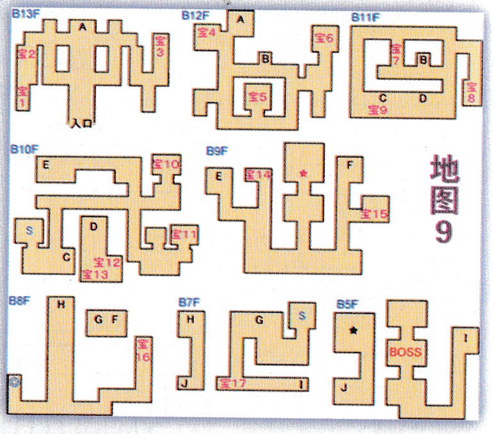


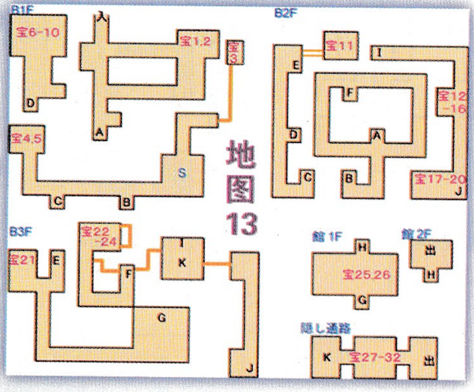


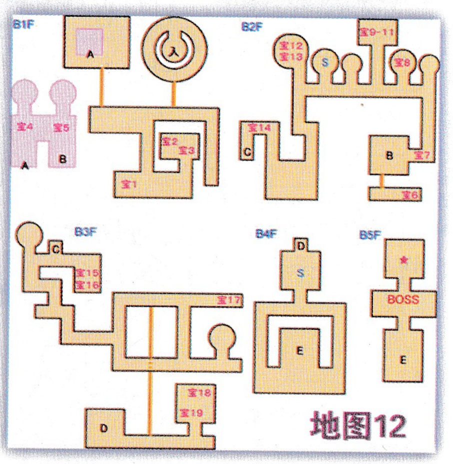


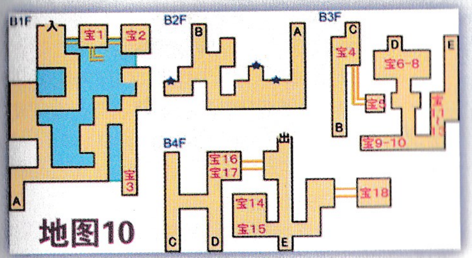


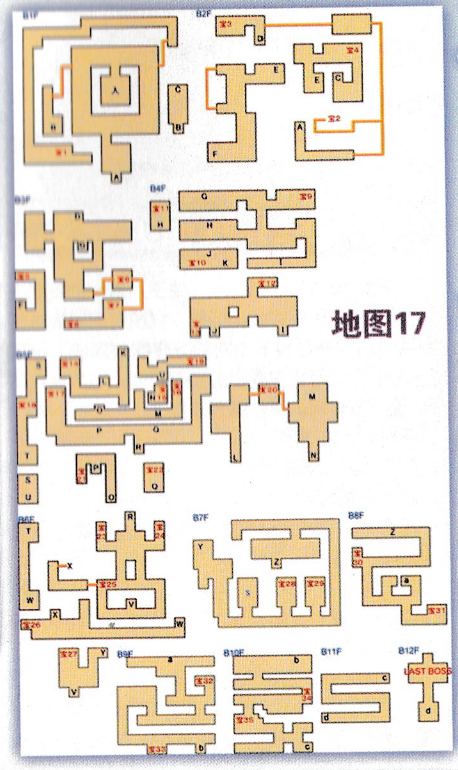


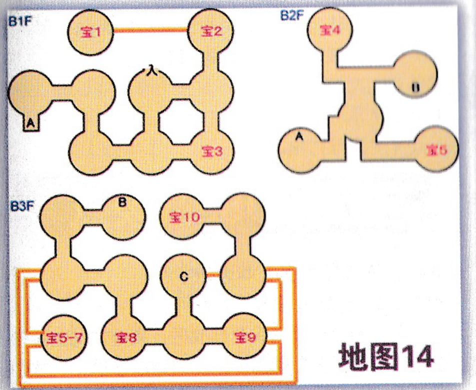


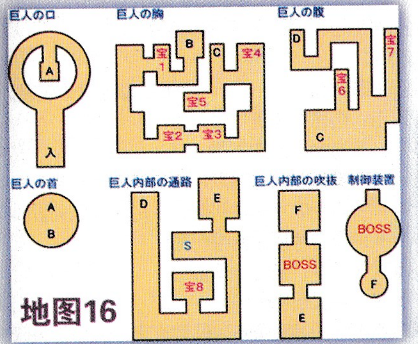


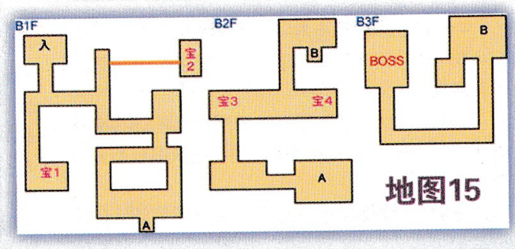












最终幻想IV各要素及战术研究

二周目继承要素

物品方面

继承金のリンゴ、银のリンゴ、ソーマのしずく、未使用过的技能道具、未使用过的4种召唤魔法（道具形态存在时）、各种尾巴(除了老鼠尾巴)、ダークマター、洋葱装备（オニオン系）、精金铠甲（アダマンアーマー）。

技能方面

一周目时给角色使用技能道具学得的技能。部分技能需要给角色使用n个技能道具后才可以获得，如果在一周目进行投入了，下一周目的时候就不用重新投入了，到时就可以直接获得了。

魔法方面

魔法只继承通过道具学会的召唤魔法，共四种。

其他方面

怪物图鉴完全继承。

Namingway相关的分支任务全部继承。

地图完成率继承。

波奇卡的能力和训练成绩继承。

剧情过场CG继承。

不能继承的

金钱、经验值、等级、状态，用尾巴换的装备以外的所有装备。用道具提升的HP和MP上限。

Namingway相关分支

在游戏中Namingway（兔子）是一个支线任务，可以在一周目完成，如果没完成是可以继承到2周目中的，然后接着上次的进度继续完成。其实任务的的完成方式主要是跟他们对话，后期会让你帮忙做一些事情。下面就是流程了。

1、在バロン城遇到

2、在ミストの洞窟遇到

3、在カイポ遇到

4、在ファブール城遇到，之后可以在胖陆行鸟那里看怪物图鉴。

5、在チョコボの森遇到，之后可以在胖路行鸟那里看事件动画。要卖帐篷的时候选はい，用300可以买下帐篷。

6、在バロンの町武器防具屋遇到。

7、在トロイアの町遇到，对话后将牛奶给塞西尔，到酒场转交后回去报告。之后就可以在胖陆行鸟那里听音乐鉴赏了。

8、在アガルト的村上方一个屋子前面，需要给它レインボープリン，这个道具通过打布丁一族可以低几率获得。

9、在ドワーフ城武器屋和防具屋中间的隐藏房间遇到，对话两次后进入战斗，胜利后获得技能道具サミング。

10、在幻兽の町波奇卡家左方，输入喜欢的人的名字。

11、在ミシディア祈りの馆遇到，得到技能？？？へのおもい，？？？是上面输入的名字。

12、在月のハミングウェイの住处

13、在出现地点不定，初次遇到后可以得到技能エンカウントなし，装备后可以不遇敌。下面是可能出现的地点：

地下の湖B1F

ホブス山のBOSS战场所

シルフの洞窟B2F地图上方隐藏房间

幻兽神の洞窟B1F地图右方隐藏房间

バロン南西陆行鸟之森

ファブール城东北方陆行鸟之森

试练の山南方陆行鸟之森

トロイア东岛陆行鸟之森

トロイア南陆行鸟之森

隐藏BOSS战要点

●四天王合体（ゲリュオン）

HP200000 全属性吸收

在二周目打倒四天王连战后，调查中间的圆形设备会出现四天王的合体。如果错过了这个机会也没关系。巴布伊尔巨人被打倒后，在试练之山顶上调查石碑也可以和四天王合体型战斗。

攻击方式

对我方物理攻击反击：のろいのうた（我方全体缓慢）

物理攻击：伤害很高的物理攻击

のろい：我方全员能力下降

ガス：我方全员阴暗、沉默、毒、睡眠

つなみ：我方全体水属性伤害，一定几率即死。

かみなり：我方全体雷属性伤害

ミールストーム：我方全体濒死

ゆびさき：缓缓石化

かえんりゅう：场上全体火属性攻击，敌方为吸收

应对方式

上来最好先手使用スロウ。对物理攻击可以使用ブリンク，或者忍者的分身。对于敌方的几种属性攻击，可以穿精金铠甲+诅咒指轮进行吸收。对于我方全体濒死和其他的异常状态，可以使用洋葱盾来进行防御。基本上以上面的配置可以很轻松的就战胜敌人了。

●原型巴布伊尔（プロトバブイル）

HP400000 属性吸收：无

攻击方式（前半）

9ディメンション：我方单体即死

反击：透过レーザー（我方全体伤害）

バブイルの光：我方单体大伤害

应对方式（前半）

它不会使用物理攻击，9ディメンション可以靠防御"战斗不能"状态的防具无效掉。透过レーザー和バブイルの光就没什么太好的方法了，只能增加魔防力，最好全员装备精金铠甲。特别是バブイルの光，通常都会一下秒掉你。

攻击方式（后半）

在HP1200000以下的时候会改变攻击方式，前面的三种攻击方式都不在使用了。

反击：物体199

回复：回复HP28571

物体199：我方单体大伤害。

圣なる审判：我方全体大伤害。

应对方式（后半）

老实说，后半的时候没有什么太好的应对方式，物体199中了之后基本就是必死。神圣审判的时候一般也会挂掉两三个，如果要是神圣审判的连击可能会导致全灭。回复就不说了，通常是在你受很大伤害进行回复的时候它也在回复。

战术推荐

对于这个家伙，我方全员的装备以提速型为主。うそなき（防御力减半）对这个家伙有效，上来可以先手使用，而且还要先手使用スロウ。我方这边提升状态主要是加シェル（减少魔法伤害）和ヘイスト（提升行动速度）。如果有条件，还可以让忍者去唱加速歌，这样效率更高一些。

攻击方面可以靠两个人，一个是龙骑士凯因，在使用うそなき之后。凯因装备洋葱剑（因为命中高），技能方面使用暗黑、逆转（濒死攻击力2倍）、限界突破，之后使用跳跃可以给BOSS近6万的伤害。而且跳跃是有时间差的，可以免受一些攻击。

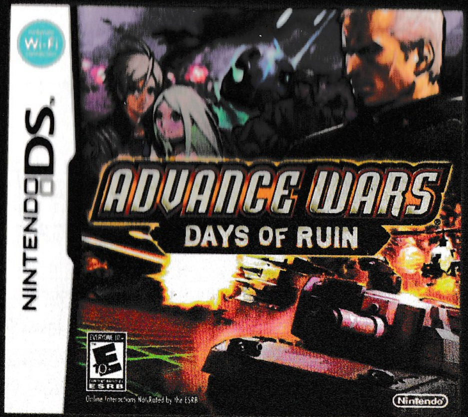
另外一个人就是召唤士莉迪亚。装备早口（咏唱减半）、连续魔法、MP+50%（如果MP不满的情况下），使用陨石或者核融进行攻击，陨石可以造成大伤害，但咏唱时间慢，可以靠ヘイスト和加速歌来进行弥补。

忍者如果不唱歌，可以去投掷风魔手里剑，不过这样比较败家就是了。塞西尔老老实实当队伍中的道具士和小强。罗莎装备早口和魔法全体化，给队伍进行回复。

フェニックス这个技能是必备的，如果有条件，最好给两个人装备上，可以有效避免全灭。另外，隐藏这个技能也是比较推荐的，有时掌握好了可以躲过被攻击的那一回合。我方角色挂了时最好用道具回复，MP少的时候也最好用圣灵药进行回复。





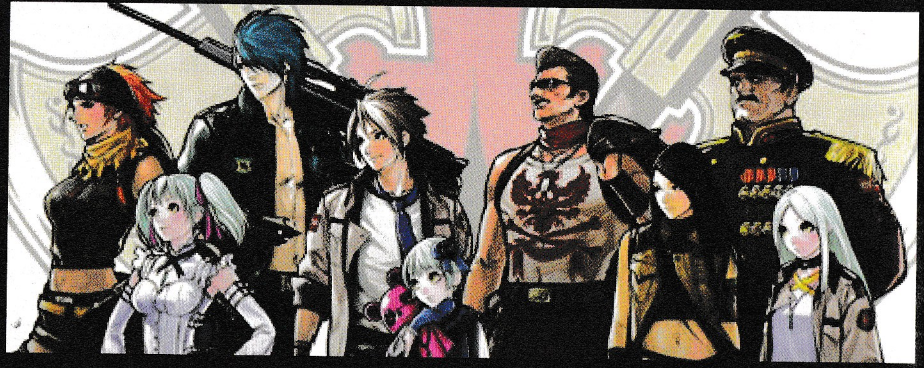


基本操作	
按键	说明
十字键	光标移动
A	确定/菜单
B	取消退出
X	翻页查看
Y	无用
L	单位切换
R	地图缩放
START	呼出小地图
SELECT	呼出主菜单

NDS	任天堂	2008年1月21日
	SLG	1~2人/29.99美元
高级战争 毁灭之日		512Mb

系列历史

《高级战争》可以算是一款资历相当深远的老游戏品牌了，这个系列从诞生以来一直拥有死忠的玩家群体，算是任系平台上比较有影响力的作品。最开始的名字叫做《GB战争》，开发公司也是在业界始终保持中规中矩水平的Hudson，当时并没有给玩家留下很深的印象，直到GBA时代改成由《火柱之纹章》的制作小组接手续作开发。进化版的《高级战争》一经推出，就以独特的世界观和不逊色于《火纹》系列的高难度赢得了玩家的一片叫好，尤其在欧美地区更是大放异彩。



新增兵种介绍

摩托车： 攻击力不高，防御力也很低，移动力一般。唯一有优势的地方是它也算步兵系单位(是因为步兵骑在上面暴露在外的原因么(，可以占领工厂和都市等地形，相比传统的步兵和炮兵来说更适合于快速占领的打法，当然也不要冲得太猛忘记了装甲值非常脆弱的事实。造价2500G，性价比一般。

对坦克炮： 这是一种非常厉害的武器，完全打破了远程系和近战系两者之间的界限。射程为1到3格，在这个范围内受到攻击的话都可以同时进行反击，而且攻击力和防御力都相当可观，站在4星级防御地形上的效果简直就像是一座移动要塞。不过弱点也还是有的——移动后无法攻击，要是这一条不存在的话真的就等于bug兵器了（＝　＝）。造价11000G，性价比很高。

照明炮： 雾战中不可或缺的一员，搭载3枚照明弹，可以在12格范围内照亮指定的区域，就连森林和暗礁中都变成可见。配合远程武器，照明炮的价值就体现出来了。它的副武器机枪应该跟侦察车的威力差不多，既然并非战斗专用型兵器也就不要指望攻击力了。造价5000G。

工作车： 它真的不是工作车！除了有着和工作车一样的功能以外，还增加了制造停机坪以及码头的能力。10HP的工作车2个回合就可以造好。当然，一辆工作车只能造一个，补给以及运输的老本行还在。

造价也没变，5000G。

轻型战机： 这个新兵种真的有点弱，似乎只适合用来攻击直升机，对于一切装甲系的陆军伤害输出不高，而且造价要13000G，性价比不划算。

舰战机： 航母造出的小飞机，需要15000G金钱。缺点很明显，油料只有40，子弹只有3。但是，它的攻击真的十分强劲，完全可以媲美火箭炮。在离航母近的情况下，飞出去炸一下下回合飞回去的游击战真的很赚。有航母推荐制造。

炮艇： 这个小东西不能小看。且不说它的输送步兵能力，它携带的那唯一一颗子弹也是很厉害的，一炮下去航母和战列舰可以被炸40%(未升级状态)，但正因为厉害，所以才只有一颗子弹。所以，炮舰推荐在码头或造船厂附近伏击，方便回复。造价是6000G。

航空母舰： 老兵种新生命。就是从这里诞生出了舰战机，需要一个回合来制造，第二个回合就可以飞出去攻击了。另外航母还可以搭载2架空军单位，还可以攻击空军，但是不是像以前那样远程了，射程只有1。造价28000G。

战列舰： 也是老兵种了。但是，战列舰现在可以移动后再远程攻击，而且26000G就可以制造，只要注意附近炮艇和潜水艇就可以放心杀敌了。

新增地形介绍

荒地： 世界都毁灭了荒地当然不能没有。荒地可以看作是森林的削弱版，除了针对所有单位的移动限制和森林一样，论防御等级和雾战隐藏都不如森林。不过在四周都是光秃秃的关卡，在荒地上总比在平原和道路上好多了。

废墟： 同样为了配合世界毁灭论而出现的地形，不错的移动限制和更好的雾战隐藏特性使其成为一个游击战最好的据点。不过其防御等级和平原一样，不适合做防守战时的蹲点。

海雾： 和海洋一样的移动限制，防御等级却比海洋高，还带有雾战隐藏的特性，是海洋版的“废墟”，不过除了海上单位谁都无法享受它的好处。

海浪： 暗礁的削弱版，移动限制和暗礁一样，但是却没有暗礁的雾战隐藏特性。在没有暗礁的时候可以选择躲在那里。

等离子区&陨石： 相当于前作的管道和管道接口，有所不同的是，打破了陨石整条等离子区都会消失，而不是像管道一样仅仅炸出个缺口，打破后都变为平原地形。

火柱&雷达站： 两个都是在雾战中很有用的地形。两者都有照亮雾战时附近地区5格范围的能力，所不同的是火柱对地图上的所有作战单位都有效果，而雷达站只是对占领方产生效果。

船坞&停机坪： 两者都是由工作车制造的，用来补给海军以及空军的场所，不会上缴金钱，可以建造在比较需要的地方做中转站等。停机坪只能在平原建造，船坞只能在沙滩建造。



系统变更

本作的系统与历代前几作大致相同，通过占领都市来累积资金，利用资金生产作战单位，当消灭了敌方所有部队或占领其总部来取得胜利。具体的系统就不再赘述了，因为在剧情模式初期的每一关都会有非常醒目的提示。这里主要介绍一下相对于前作比较明显的变化：

1：所有坦克对战斗直升机有更好的反击效果。
2：战列舰的威力下降，不过能够在移动后进行攻击。
3：巡洋舰对海上单位更有效果。
4：潜水艇对战列舰和巡洋舰的攻击力更高，但对陆上单位的防御力降低。
5：陆上单位的防御力提高，只有轰炸机才有一击必杀的威力。
6：输送机的防御力提高，只有对空导弹、战斗机和巡洋舰能一击必杀。
7：战斗机对轰炸机的基础伤害修正为65%（原来为100%）。
8：对空坦克对坦克的基础伤害修正为15%（原来为25%）。
9：炮兵对对空坦克的基础伤害修正为55%（原来为65%）。

流程攻略

STAGE 01 Days of Ruin

熟悉操作的教学关卡，无任何难度。第1天要把主角乘的摩托车移动到左边两格，然后第2天发生剧情，摩托车撤退，留下坦克和侦察车各一辆。注意先让坦克攻击敌方的侦察车，因为这是敌人惟一的一个机械系单位，而摩托车作为步兵系单位几乎可以忽略掉装甲的存在。击破敌人的我方单位会升级，攻击力和防御力都有所提高，不过每一关最多只可以升级3次（1、2级似乎攻防+5，3级似乎+7）。第3天敌方两个单位会往上走，在两个回合之内结束战斗。

STAGE 02 A Single Life

新兵器自走炮登场，射程2～3格威力强劲，弱点是无法对近战单位做出反击，因此理所当然地成为我方重点保护的对象。本关要利用到机械系单位无法进入山地形的特点，将自走炮紧紧贴在坦克的身后，这样敢来袭的敌方下一回合就会成为自走炮的狙击目标。这里顺带提一下系列历代中敌人行动的一个规律：双方单位遭遇时，敌人在HP、地形、攻击中有至少一项数值弱于我方且其它各项数值都相同的话，不会主动攻击而是会采取原地待机或者朝后撤退的行动。至于步兵在这一关派不上什么太大的用场，所以还是老老实实地向山坳里移动救出少女吧。



STAGE 03 Freehaven

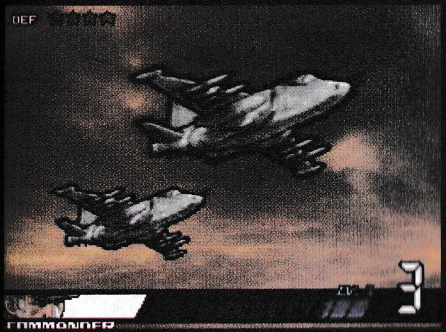
首先两辆坦克配合两支步兵冲上去把敌方两个步兵解决，自走炮不要冲得过猛，下一回合敌方还有一辆侦察车送上门来，注意算好敌人的攻击范围后再行动，把光标移动到敌人单位的身上按B键就可以查看。只要我方确保守住山道，那么之后的敌人采取各个击破的战术就可以轻松解决。

STAGE 04 Moving On

本作第一个雾战关卡，似乎这已经成为纯SLG游戏的定律了?雾战比较麻烦，虽然实际上对我方和敌方都是完全对等的状况，谁也看不到谁，所以视野权的争夺成为决定胜负的关键因素。侦察车顾名思义就是为应对这种不利情况而准备的，另外步兵系单位也可以通过上山来增加3格的视野，不过本关都不作推荐，因为我方有更好的利器登场——照明炮，作用是能够在当前回合驱散指定区域的迷雾，所以每一回合开始时可以先用它来照亮被迷雾笼罩的地区，避免白白浪费掉其它单位的作战能力。尤其是森林地形要优先探明有无敌人的埋伏，因为藏在其中的单位只有相临那一格的视野才能看到，当然我方也可以反过来利用这一点埋伏敌人，或者把装甲脆弱损失严重的单位藏于森林内以便下一回合撤退。

STAGE 05 New Allies

本关终于可以生产单位了，因此也有了那么一点即时战略类型的感觉（ー_,ー）。从这一关开始，步兵、炮兵和摩托车首先要放下出击的思想包袱，因为工厂和都市只有步兵系单位才能占领，而占领数量的多少又直接决定我方资金的来源，并且资金也不会累积到下一关中去（不要当成在玩机战，击坠敌人后是没有资金奖励的 ＝ ＝）。抢占地形最好派HP为10的步兵单位过去（受一点损伤也没关系，只要不下降1就可以），这样的话两个回合就能完全占领，否则就要至少多浪费一个回合才能够占领地形，而且中途一旦离开那么之前的占领数就算浮



云了，再占领得重新统计。

完全占领地形后，受损单位可以在上面进行修理，每天回复2点HP，不过修理是要消费一定资金的（真的变成即时战略类型了 ー_,ー|||）。剩下的机动单位不要冲得太过于靠前，稍微往上走一点吸引敌人即可，切忌贸然深入，尽量与敌人周旋。我方完成了工厂的占领后就可以造单位了，建议造坦克辅助周旋，把来犯的敌人都解决后稍作休整，再补充一下单位就可以杀过去了。

STAGE 06 Fear Experment

经过上一关的练习，大家应该对本作的战术思想有了初步的认识——没错，迅速占领工厂和都市是制胜的关键因素，也是进行持久消耗战的有力保障，如果你不在乎过关评价的话。敌人不会采取全军扑上的行动，而是保留两辆侦察车，步兵系单位也跟我方一样留下来占领都市，所以先集中火力优先对待他们的两辆坦克吧。



估计等我方占领得差不多的时候，敌人也没剩下多少有威胁的单位了。

在围剿那两辆侦察车时请提前做好撤退的心理准备，因为全灭敌人后对方还会有强力的增援登场——两辆重坦克和一辆弩级坦克，3辆坦克勉强可以硬拼过其中的1辆重坦克，而其它单位主动攻击的话就跟蚊子叮过去一样毫发无伤，好在下一回合触发剧情，我方可以追加生产对坦克炮，射程1至3格，远程攻击兼带直接反击，不过和自走炮同样是属于移动后不可攻击的类型，故方似乎也没见过这种利器，会优先攻击对坦克炮，当然结果无疑是以卵击石了，只要能够量产出两辆对坦克炮就胜利在望了。

STAGE 07 Kind Of Home

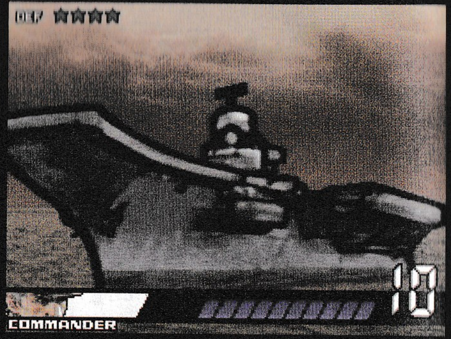
本关空中单位登场，除去之前几作都有的武装直升机、战斗机和轰炸机以外，又增加了新作战单位的轻型战机，比武装直升机稍强，攻击对象为兼对空和对地。本关一上来就不必客气，我方新登场的对空导弹威力十足，能够秒杀敌人的任何一个飞行单位；而对空坦克也不遑多让，对步兵的绝对优势让其成为我方的第2大量产机体。敌人唯一有威胁的是那两架轰炸机，不要让地面部队贸然进入其攻击范围，我方直升机要是压力不大的话可以考虑过去牵制。稍微要注意一点的是本关并没有出现停机坪，所以直升机受损的话是没有办法进行修理的，敌人的火箭炮是对地不对空的类型，这时直升机就放心大胆地冲上去吧。

STAGE 08 A New Threat

本关又是一个非常麻烦的雾战关卡，而且出现了篝火的地形——在雾中只有5格视野。由于有河流的存在，开始时按照提示让两支步兵搭乘输送机到达地图的顶端占领两座工厂，直升机则首先解决掉敌方埋伏在那里的步兵单位，清理干净以后此处便会成为我方源源不断的资金库。地图的下部是此役的主战场，建议等我方单位集结成一定的规模之后再冲过桥去，敌人的主力阵容就布置在桥的另一侧，同时也会通过工厂生产作战单位，所以不一次性全部都消灭掉的话下一回合还将会继续造兵，幸好敌方的工厂只有两座（电脑的资金在画面上是没有显示的，这意思也就是说是无限的 ＝ ＝）。至于照明炮可造可不造，篝火也可以放着不管，因为空出手来的直升机完全能够起到侦察机的作用，只要能避开地图的最下端那些对空导弹就没有多少实质性的威胁了。

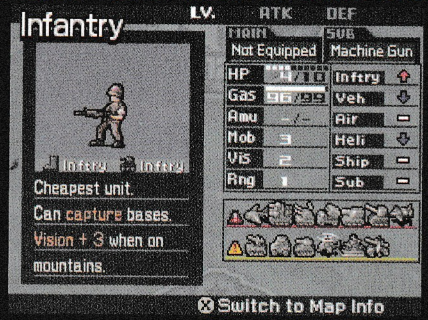
STAGE 09 The Beast

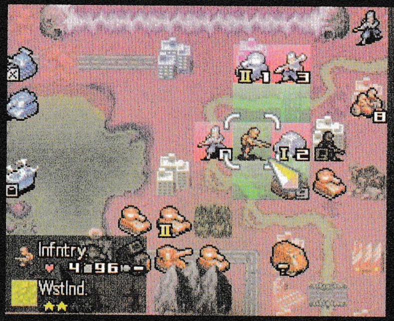
这张地图中没有工厂，所以无法生产战斗单位，如果没有保护好步兵单位的话，那么胜利的唯一条件就只有将敌人全灭了。本关开始我方有一个机场，但是都市明显太少，所以两支步兵的任务就是尽可能多地占领都市，因为没有工厂，所以这两个步兵的安全相当重要。建议优先解决掉敌人的对空导弹与火箭炮，轰炸机对这些战斗单位的伤害效果显著。底下那辆工作车开到水塘右边最高处地形为平地的位置，会出现建造机场的提示，需要两个回合。交战时不要被敌人的数量所迷惑，多是由直升机组成的部队对我方的轰炸机构不成任何威胁，大可以一涌而上，只需要注意地图左下角各一台对空坦克和火箭炮即可。



STAGE 10 Almost Home

与前几关的地图相比，幅源变得更为辽阔，最上方两边是双方的飞行单位，而下方是双方的地面单位。本关双方战力在数量上相近，据点上双方初期都是一工厂一机场，但是我方通过占领还能各增加一座，平地上再造一个停机坪。然后让我方处于最前方的部队立即后撤，在中部山脉处用强大的战斗单位建立起坚固的防御线，但要小心敌人空中单位的袭击；同时量产远程兵器单位与坦克，当具备大举进攻的规模时就向地图右边推进吧。敌人的警级坦克在这一关再次出现，不过我方也有了轰炸机，强袭的效果非常不错。





STAGE 11 A Storm Brews

本关先说战术思路：炮艇和火箭炮对敌人的巡洋舰都能够造成巨大伤害，但炮艇只有一发残弹，所以要经常进行补给，可以用工作车在海岸附近建造一个船坞。首先，用运输船和炮艇将我方的步兵和重坦克输送到半岛上，步兵放在下一回合可以站到岛上都市的位置，重坦克要保证下一回合能挡住路，敌方单位再怎么过来也不要紧。另一艘运输船运送火箭炮和坦克上岸，这时先前的运输船接起剩下的一支步兵上黄色部队所在的岛进行支援。海洋方面，中间海峡的炮艇用我方的炮艇两个打一个解决，接着守株待兔，双炮艇在海峡左侧等敌人送上来被夹击吧。等把敌方的炮艇都解决以后就可以冲下去，配合着火箭炮轰沉最后一艘巡洋舰。

STAGE 12 History Of Hate

海空大战，比较难缠的一场战斗，最让人头疼的就是潜水艇了，它可以潜至水下，并能够对战列舰进行有效打击，能对其进行攻击的战斗单位只有巡洋舰和潜水艇。可这二者都不是本场的主力，这局战斗的真正主角是战列舰，可以利用战列舰射程远的特点，打击敌人的炮艇和巡洋舰，但潜水艇是战列舰的致命杀手，所以要时刻注意保持不在潜水艇的攻击范围内。直升机对本场战斗的胜利很有帮助，但要让它们远离巡洋舰的威胁，同时派遣战斗机消灭掉敌人的轰炸机。过关后新指挥官Tasha加入。

STAGE 13 Greyfield

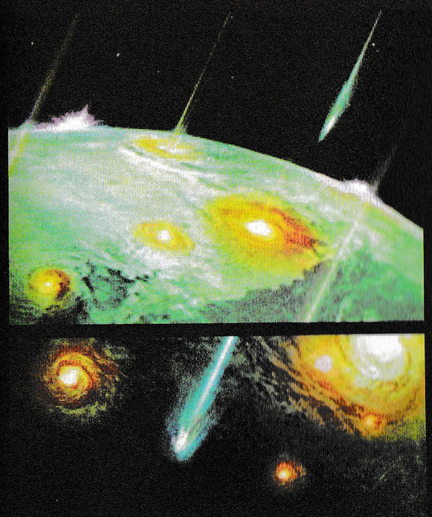
因为剧情被派遣到沿海作战，所以本关仍是海战。初期敌人有两码头一工厂，我方则有两工厂一码头，地图上一共有3个资源丰富的小岛，而且两个靠我方比较近，应该迅速拿下。本关首先用炮艇将步兵单位运输到小岛上占领建筑物，为后面的战斗提供补给总部，扩大我方战斗单位的行动范围，力图将敌人包围起来，同时利用战列舰与潜水艇将威胁最大的航空母舰与战列舰都打掉。盟军Greyfield会用奇怪的战斗指令让战场上的单位经常变动，而且还喜欢抢造东西（−，_−），所以进入有黄色单位小岛上的第一件事就是在要占领的地方放上单位，阻止他的捣乱计划。

随后可以建造航空母舰，并向地图西边的海岛上登陆，这样能够防御敌人的海军单位对这些地区的大举进攻。用航空母舰生产出来的舰战机对敌人总部周围的防御单位进行猛烈打击，最后将步兵单位运输到敌方总部的附近，占领即宣告获胜。过关后新指挥官Gage加入。

STAGE 14 A Hero's Farewell

首先，用步兵部队占领地图右边的都市与机场，然后将我方所有部队聚集在敌人火箭炮的射程之外，下一回合集中剿灭。当敌人调来远程攻击单位时，要适时适地地将我方战斗单位回撤。巡洋舰和潜水艇要灵活配合，重点击沉对方航空母舰和战列舰，顺序推荐是先打航空母舰，因为敌方航空母舰生产的轻型战机对我方是一个不小的威胁。

有关本关出现的陨石，重点要击碎3块：第1块是地图下部右边那块，要尽快击碎占领机场，才能生产轰炸机进行压制；第2块是中间码头下两块，让步兵过去占领码头，作用是为偷袭敌人航空母舰和战列舰的潜水艇作为补给，中期以后再量产战列舰，远程压制对方集结在上方的陆军和海军单位；最后一块是上部两块当中有激光的右面那块。



After the meteors struck ...

STAGE 15 Icy Retreat

这关的作战任务是要让蓝军撤退到指定地点，第一回合，坦克主动攻击下面的火箭炮，自走炮最大距离后撤，正好移动到火箭炮射程范围里，那个最左边的步兵不动，炮兵往工作车走一格；两辆摩托车下面的一辆用机枪打爆直升机，上面的先后撤进指挥范围，封住上面路就可以，不要先忙着消灭掉敌人的摩托车，因为可以挡住敌人坦克的路线。蓝军行动时，侦察车因为被自走炮挡路，会从下面路线撤（这点很重要，让它从中间撤就正好撞在敌人自走炮的枪口上了），而敌人受损严重的火箭炮会优先攻击自走炮，不必理会。接下来，自走炮撤上建筑准备轰开挡路的陨石，摩托车跟着蓝军步兵走，解决上面的敌人步兵，并且要注意堵着敌人的直升机。自走炮加上撤过来的坦克和炮兵，两回合内就能轰掉挡路的陨石。之前那个蓝军侦察车会去攻击下面的敌人步兵，很安全。敌人直升机多半会下来打自走炮或者是步兵，然后被摩托车干掉。陨石轰掉之后，自走炮、摩托车、步兵留在路口附近当炮灰堵后面冲上来的敌人坦克。让坦克和工作车加上炮兵去吸引敌方后面自走炮和两辆侦察车的火力，给蓝军侦察车开路，它自己会绕过第2排陨石去目的地。

STAGE 16 Hope Rising



本关一改前两场战斗激烈的对攻局面，节奏变得相对平稳下来，在难度方面整体来说比较轻松。首先将步兵单位隐藏到森林或是其它能够藏身的地形当中，在HP全满的状态下，用他们迅速占领工厂与机场赢得先机。第二回合难免会有1～2支小队被灭，不用太在意，可以补充步兵单位尽可能多地去占领都市、工厂与机场，把守好两个隘口。中部山脉附近的森林可以为步兵单位提供很好的屏障。推荐多量产一些远程兵器单位作为主要的火力输出。当整编好所有部队以后，再朝着敌人的总总部推进。

STAGE 17 The Creeper

本关一上来先用坦克堵住最下方的隘口，远程攻击单位作后盾，在山脉处建立起坚固的防线。然后利用步兵单位占领附近的都市，以对在前线作战的单位进行有力的补给，不过要小心敌人的轰炸机，可以生产出两个对空导弹，这样敌人的轰炸机就不敢贸然前来了。地图上方也要做好防空工作，抓紧时间占领最上方的3个都市、1个工厂与2个机场，以其为据点对来犯的敌人进行回击，可以考虑在一边山麓附近放置一排火箭炮威慑敌人。下方的机场则主要用来量产轰炸机，在时机成熟时，两架轰炸机能够一次性将目标建筑物完全摧毁。虽然用1架轰炸机便能炸掉约75%左右的伤害值，但这样一来也就相应地需要消耗两个回合，而敌人会在下一回合的行动中用一些单位填补上，不让我方的轰炸机靠近进行攻击，所以在用轰炸机强袭目标建筑物前，最好能够确保其中央前部的敌人单位被清理干净。

STAGE 18 Panic in the Ranks

本关的形势一上来就很严峻不容乐观，一定要以最短路线把指挥官搭乘的作战单位迅速移动至蓝军的指令塔处，这是首先要面对的问题。然后向地图左上方移动加入到蓝军的阵营当中，在移动的同



CAPTURING BASES



Infantry, Bazooka and Bikes can capture bases. A unit's HP is added and the base is taken when the total hits 20. But HP returns to 0 if units move away.

时要多加注意防御，尤其是敌人的空中单位。当指挥官到达指令塔时，红蓝两军汇合蓝军加入作战，然后用地面部队保护好对空单位，接下来就可以借助蓝军的力量清理掉敌人的空中单位与弩级坦克。

STAGE 19 Salvation

敌我双方阵营比拼速度的一关。首要目标是用步兵单位占领导弹发射井，以便对敌人的坦克与弩级坦克进行打击，消除最大的不安全隐患。即使不能一次到达目标地点的发射井，也要尽一切可能阻止敌人到达那里。移动力较低的步兵单位还是老样子先占领都市，为后期全灭敌方的残余部队提供充足的后援保障。

STAGE 20 Waylon Flies

本关一上来就迅速向地图的左边移动，首先占领工厂，随后占领机场，接下来要在最先占领的工厂里面不停地量产对空坦克与对空导弹，资金富余的话也可以量产火箭炮，并把这些单位依次步置在山麓边上，对敌人抢占都市的前线部队进行打击。压制结束后，将装甲厚实的弩级坦克作为我方的先行部队，从山麓两边的隘口处朝着敌人所在的中央方向推进，火箭炮紧随其后确保火力保障。这样就可以逐步占领敌方的都市令其资金来源的收入锐减，以达到降低敌人生产作战单位速度的目的，为后期的获胜做好铺垫。过关后新指挥官Waylon加入。

STAGE 21 Lin's Gambit

本关的地图没有机场，虽然地形对我方比较有利，但是敌人的海上单位不好对付，战列舰与航空母舰对我方抢滩登陆小岛以及战略推进都有很大的威胁，所以最初的主要任务就是消除这一严重的隐患。推荐以潜水艇作为主力单位压制敌人的航空母舰，一颗炮弹就可以把它击沉的哟，然后再集结火力网围攻战列舰。当基本上扫清完这些障碍后，优先去占领两座小岛上的都市、工厂与造船厂，之后就是生产出航空母舰，以达到量产舰战机进一步巩固起我方的绝对优势。战列舰在总部附近的海岸线守侯，确保安全万无一失后，输送机就可以在火力掩护下将步兵单位运输至敌人总部处，并且在下一个回合进行占领。过关后新指挥官Greyfield加入。

STAGE 22 The Great Owl

这局地图中央地区在每一天都会有飞机投放炸弹下来，所以在推进的时候要小心一点，不要被炸弹误伤了。最难缠的还是敌人空中单位的强袭，对空导弹要紧跟在近战单位的身旁，并能够保证最前方的部队在我方战斗机的射程范围内，至少每个单位周围四向的方格都可以攻击得到，这样可以有效地保护前线单位免受敌人轰炸机的洗礼。当然只要一有喘息的机会就尽可能地多去占领都市，毕竟不管是在游戏里面还是现实当中，钱都不是万能的但没有钱总是万万不能的。最后到达全力压制阶段时，地图右下方的那个工厂是必须占领的，这样就省去了总部工厂生产出单位后，进行长距离移动所造成燃料的不必要浪费了。

STAGE 23 Sacrificial Lamb

本关的难度不算高比较简单。首先利用运输船将步兵单位输送至地图左上方和右下方的两个孤岛上，在发射井处发射导弹对敌人的火箭炮进行攻击，以降低接下来我方抢滩登陆时对前线单位所造成的损伤。因为这一关没有飞机，敌人最大的威胁也就不复存在了，所以尽量让我方这边的战斗单位分散开，直到Great Owl停止继续丢下炸弹为止。当一切就绪时所有部队整编好开始登陆，可以采取声东击西的策略从大陆西边的海岸线登陆，用大部队来吸引敌人的注意力，然后用一艘运输船装载步兵单位悄然上岸，趁敌人顾不过来的时候去占领其总部。

STAGE 24 Crash Landing

在飞机的机翼上进行的战斗，我方与敌方的单位都是一一相邻的，第一回合所采取的战术策略直接决定着这场战斗的成败，所以第一轮攻击的安排很显然是非常的至关重要。建议先集中火力消灭掉敌人的高伤害输出单位，典型的代表有弩级坦克和火箭炮等等，而像是侦察车和步兵单位等伤害较小的单位可以居于其次考虑。当清理干净机翼上的敌兵后，敌人还会出现3波增援的部队，请在行动结束之前做好应对的准备。这里如果能够选择好适当站位的话，在敌人增援到来后的第一个回合内都是由我方先进行攻击，那么就可以在敌人对我方造成伤害前就把其消灭掉大半，推荐将火力集中在机翼的两侧以等待敌人的增援出现。过关后新指挥官Penny加入。

STAGE 25 Lab Rats

前两个回合先不要攻击我方部队与敌人之间由陨石碎片所形成的障碍，不然会更棘手，这样做可以尽量拖住敌人推进的速度，为我方整编部队与战略部署赢得不少的时间。当然我方单位与总部之间的陨石碎片要及时清理掉，顺势消灭掉这段路上敌人的战斗单位，并迅速占领附近的一个工厂与机场。在第三回合时我方大本营部队全部出现，立即向前方部署部队，最前沿的机场在保证没有敌人战斗机威胁的情况下，大量生产轰炸机，对敌人的弩级坦克进行压制。这场战斗可能会持续很长的时间，但只要有耐心，让敌人自己过来送死，在形势差不多明朗化的时候就可以率军去占领敌人的总部。过关后新指挥官Tabitha加入。

STAGE 26 Sunrise

异常艰难的最后一关，能否过关似乎还要取决于一定程度上的人品因素。虽然敌人离主角所在单位的集结点比较远，但还是应尽快通过步兵单位占领工厂、机场及都市，持久消耗战的心理准备请提前做好；同时要小心敌人的激光攻击，轰炸机是解决激光发射口威胁的最佳单位了，前提是要把它们作为重点对象保护起来。通过观察会发现敌人的战斗单位都是从Nest两个生产口制造出来的，所以当把敌人生产口的单位消灭干净后，在确保安全第一的情况下可以用我方的作战单位将这两个生产口堵起来封死，下面就可以派遣轰炸机过来摧毁敌人的五个激光发射口了。通关后新指挥官Caulder加入，这些敌方势力的指挥官可以在开启的挑战关卡里面使用。



指挥官一览

指挥官	指挥范围	指挥对象	指挥效果	个人能力
Tabitha	0	自身	攻击力+50、防御力+50	随机范围内单位的HP损失8
Lin	1	陆军单位	攻击力+20、防御力+20	索敌+2，可以看到隐藏的敌人
Tasha	1	空军单位	攻击力+40、防御力+20	移动力+2
Gage	2	海军单位和陆军远程单位	攻击力+20、防御力+10	远程武器射程+2
Isabella	2	全军单位	攻击力+10、防御力+10	移动力+2、远程武器射程+2
Waylon	2	空军单位	攻击力+20、防御力+30	防御力+280
Will	2	陆军近战单位	攻击力+20	移动力+2
Brenner	3	全军单位	防御力+20	HP回复3
Caulder	3	全军单位	攻击力+50、防御力+50	指挥范围内单位每天HP回复5
Greyfield	3	海军单位、水上飞机、直升机	攻击力+10、防御力+40	为单位补给燃料、弹药和材料
Penny	3	全部单位	无视天气影响	随机改变当前天气保持3天
Forsythe	5	全军单位	攻击力+10、防御力+10	无

作战兵种一览(陆军)

名称	造价	燃料	移动	视野	射程	主武器	副武器	弹数	备注
步兵	1500	99	3	2	1	—	机枪	–/∞	具有占领能力,在山地视野+3
炮兵	2500	70	2	2	1	火箭筒	机枪	3/∞	具有占领能力,在山地视野+3
摩托车	2500	70	5	2	1	—	机枪	–/∞	具有占领能力
侦察车	4000	80	8	5	1	—	机枪	–/∞	视野宽广探路专用
照明炮	5000	60	5	2	1	照明弹	机枪	3/∞	能驱散指定区域的迷雾
对空坦克	7000	60	6	3	1	重机枪	—	6/–	对步兵单位也很强
坦克	7000	70	6	3	1	轻坦克炮	机枪	6/∞	初期最主要战力
重坦克	12000	50	5	2	1	重坦克炮	机枪	5/∞	坦克的强化版
弩级坦克	16000	50	4	2	1	超坦克炮	机枪	5/∞	重坦克的强化版
自走炮	6000	50	4	2	2~3	加农炮	—	6/–	移动后不可攻击
对坦克炮	11000	50	4	2	1~3	加农炮	—	6/–	移动后不可攻击
火箭炮	15000	50	5	3	3~5	火箭炮	—	5/–	移动后不可攻击
对空导弹	12000	50	5	5	3~6	对空导弹	—	5/–	移动后不可攻击
工作车	5000	99	6	1	0	—	—	–/–	用来建造临时机场或码头，具有补给能力，可携带1个步兵单位

作战兵种一览(空军)

名称	造价	燃料	移动	视野	射程	主武器	副武器	弹数	备注
战斗机	20000	99	9	5	1	对空导弹	—	6/–	机动性高，对空能力强
轰炸机	20000	99	7	3	1	炸弹	—	6/–	对地和海能力强
轻型战机	13000	99	8	4	1	机枪	—	9/–	既能够对空也可以对地
直升机	9000	99	6	2	1	对地导弹	机枪	6/∞	既能够对空也可以对地
输送机	5000	99	6	1	0	—	—	–/–	可携带1个步兵单位
舰战机	15000	40	7	4	1	导弹	—	3/–	由航空母舰生产

作战兵种一览(海军)

名称	造价	燃料	移动	视野	射程	主武器	副武器	弹数	备注
战列舰	25000	99	5	3	3~5	加农炮	—	6/–	移动后可攻击
潜水艇	20000	70	5	4	1	鱼雷	—	6/–	具有潜水能力
巡洋舰	16000	99	6	5	1	对海导弹	对空炮	9/∞	可携带2个直升机单位
炮艇	—	99	7	2	1	对海导弹	—	1/–	可携带1个步兵单位
运输船	10000	99	5	4	0	—	—	–/–	可携带2个陆军单位
航空母舰	28000	99	5	4	1	生产	对空炮	4/∞	具有生产舰战机的能力，可携带2个空中单位

地形修正一览

类别	等级	效果	备注
平地	★☆☆☆	防御+10%	—
道路	☆☆☆☆	—	—
荒地	★★☆☆	防御+20%	—
废墟	★☆☆☆	防御+10%	雾战中隐藏地面单位
森	★★★☆	防御+30%	雾战中隐藏地面单位
山	★★★★	防御+40%	步兵和炮兵的视野+3
等离子区	☆☆☆☆	—	相当于路障，击破陨石后消除
陨石	☆☆☆☆	—	陨石间产生等离子区
火柱	☆☆☆☆	—	驱散周围5格区域的迷雾
河流	★☆☆☆	防御+10%	—
桥	☆☆☆☆	—	—
海	☆☆☆☆	—	—
海雾	★☆☆☆	防御+10%	雾战中隐藏水上单位
海浪	★★☆☆	防御+20%	减少水上单位移动力
暗礁	★★☆☆	防御+20%	雾战中隐藏水上单位
总部	★★★★	防御+40%	补给修理站，被占领即败北
都市	★★☆☆	防御+20%	补给修理站，主要资金来源
指令塔	★★★☆	防御+30%	提升范围内作战单位的能力
雷达站	★★★☆	防御+30%	驱散周围5格区域的迷雾
工厂	★★★☆	防御+30%	补给修理站，生产地面单位
临时工厂	★★★☆	防御+30%	补给修理站，地面单位专用
停机坪	★★★☆	防御+30%	补给修理站，生产空中单位
机场	★★★☆	防御+30%	补给修理站，空中单位专用
造船厂	★★★☆	防御+30%	补给修理站，生产水上单位
船坞	★★★☆	防御+30%	补给修理站，水上单位专用

在线对战模式：

除了单机模式之外，玩家也可以通过Nintendo Wi-Fi的连接，进入online multiplayer（在线多人对战模式）。在该模式中，玩家可以选择与网络上随机出现的对手进行对抗，或者通过交换friend codes与特定的玩家对战。尽管对战仅限于两人，但是参与对抗的玩家来自世界各地。战斗的地图也是随机抽选的，每一场战斗的地图都不一样，这也保证了对抗的公平性。在随机选择对手的时候，玩家可以根据自己游戏的水平选择对手的强度，当与朋友对战的时候，玩家可以根据自己的情况对部队和战场环境进行个性化的配置，如气候的选择，战斗的设置等等。



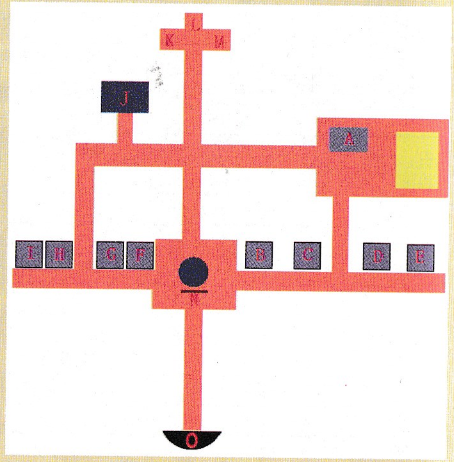
本作为2006年8月发售推出的NDS《符文工房：新牧场物语》的续篇作品，以“塞克斯帝国”的野心被击破、世界再度回复和平的数年后的世界为舞台，一名叫作凯尔的青年为了追求“自己的答案而不断旅行,来到了诺蓝德王国的边境之村阿尔巴那，一名少女出现在主角面前，而故事也随之开始。另外在本作内容方面，游戏中除了保留像是“在幻想世界中随心所欲的生活”这样“牧场物语”系列的概念之外，另外也加入了如前作般与怪物战斗等等的世界观要素。

NDS	Marvelous Entertainment　2008年1月3日
	SLG　1人/5040日元
符文工房2	128Mb

操作介绍

十字键	人物移动
A键	对话/调查/举起、丢掉、给予物品
B键	使用工具/吃手中的物品
X键	使用魔法或武器技能
Y键	把物品放入包中/使用魔法或武器技能
L键	按住L键配合A、B、X、Y键更换物品或技能
R键	切换人物走跑
START	打开菜单
SELECT	显示人物面前一格边框

注：上表为默认按键设置，在菜单的设定中可以对按键进行修改。



地图介绍

字母	地点名称	开门时间	常出现的人物
A	主人公家	/	マナ
B	アルヴァ－ナ病院	AM9:00～PM6:00	ナタリ－，レイ
C	杂货屋パンプキン	AM9:00～PM6:00（节假日休息）	ダグラス，マナ
D	温泉ウィズダム	PM3:00～AM0:00（星期一休息）	ジュリア
E	锻冶屋スチ－ム	AM9:00～PM6:00（节假日休息）	タ－ニャ，ジェイク
F	ヴィヴィア－ジュ邸	AM9:00～PM6:00	ヘリチャコス，マックス，セシリア
G	宿屋スワロ－	AM9:00～PM6:00	エンド－ル
H	アルヴァ－ナ教会	AM9:00～PM6:00	ゴ－ドン，ジュリア，ドロシ－，ロザリンド
I	町长宅	AM9:00～PM9:00	ブライ
J	不思议な泉	/	/
K	パドバ山脉 冬の山入口	/	ユエ
L	メッシナの谷 秋の谷入口	/	ユエ
M	トリエステの森 春の森入口	/	ユエ
N	依赖看板	/	カノン，ロイ
O	码头的小船通往ブレシア岛 夏の岛	/	アリシア，ユエ

注：上表中列出的人物有时会根据不同情况出现在其他地点，比如节假日等，玩家在找不到的时候可以去O处的码头找女巫アリシア占卜一下，虽然要花费20G不过能省下不少时间。

游戏介绍

关于武器		
武器种类	武器详情	武器特征
片手剑	以攻击速度和攻击次数为优势战胜敌人，可以装备盾，适合战斗初心者	攻击速度快，攻击力低
两手剑	以强大的攻击力著称的双手剑，攻击范围广，容易击中敌人，蓄力攻击可增加攻速	攻击力高，攻击范围广，易出致命一击
枪	可以从远处压制敌人进行快速攻击，几乎没有弱点	攻击力较高，尤其对前方的敌人，防御力上升
锤子	可发出超强力的一击是锤子的特点	攻击力高，易击晕敌人，可把敌人击退
斧子	可一击将敌人斩成两断，攻击方式和锤子相同，更易出现致命一击	攻击力高，易出现致命一击
杖	大幅提高魔法攻击力，喜欢使用魔法的玩家请装备杖	物理攻击力低，提升知力，增高魔法攻击力

武器大体可以分为6种，每一种都有不同的特征，请选择适合自己的武器。ルーンアビリティ就是武器相对应的必杀技，除了杖以外每个武器都有不同的必杀技，不放在技能栏里就不能发动。

在使用片手剑、两手剑和枪的时候，剑技能越高消耗的RP就越少，如果剑技能很低勉强使用高级别的武器的话，就会浪费很多RP，战斗就会变得很困难，请使用和自己剑技能相符的武器。

使用锤子战斗可以提升采掘技能，使用斧子战斗可以提升砍伐技能，需要注意的是使用强力的锤子和斧子的时候，如果相对应的技能级别很低也会浪费RP。小型锤子和斧子可以进行矿石的采掘和木头的砍伐，经过强化后可以发动蓄力攻击并且提升攻击力和稀少矿石发现率。请根据采掘、砍伐进行相应的强化。大型锤子和斧子不能进行矿石的采掘和木头的砍伐。

武器的等级越高攻击力越高，当然制作的素材也就更难入手，还可以通过锻造给武器升级。

关于魔法和属性：

得到魔法书后就可以使用相应的魔法，魔法分为攻击和恢复两种。武器和魔法等有火、水、风、地、圣、暗6种属性，其中火水、风地、圣暗属性相克。很好地利用属性相克在对怪兽进行攻击时有很好的效果，如果使用和怪兽同属性的魔法或者武器效果就会很低。





关于战斗：

连续攻击：装备武器后按住十字键连续按B键，就会向按住的方向发动连续攻击。各武器连击次数不同，片手剑4次，两手剑2次，枪3次，锤子、斧子、杖都是1次。

蓄力攻击：装备武器后长按B键直到手边出现光亮，松开B键会发出攻击力强大的一击。

致命一击：战斗中有可能出现的致命一击，武器不同对应的致命一击几率也不同。

击退敌人：攻击时将敌人打退，武器不同击退敌人的距离也不同，锤子和枪的效果尤其显著，小怪物易击退，打怪物难击退。

气绝：战斗中有可能击晕敌人，击晕之后马上进行猛攻，如果怪物晕了后没有受到攻击很快就会醒来。锤子有很高的击晕效果。

壁气绝：当怪物背后有墙时，如果击退怪物就会撞在墙上，发生长时间晕眩。

后退步：战斗中向后侧退，可在短时间内躲避怪物的攻击。装备靴子之后才可发动，最多连续发动2次。在战斗中按自己背对的方向即可发动。

背后攻击：从怪物毫无防备的背后发动攻击可以造成很大伤害，并且容易令敌人晕眩，注意怪物中也有会刻意绕到玩家背后进行攻击的。

游戏小贴士：

带领怪兽进行战斗总比自己一人孤军奋战要强

得多，需要注意的是敌人也有两匹怪兽的情况。当被敌人包围时应该一只一只挨个击倒。

通过每天给怪物刷背可以增加友好度，友好度上升怪物的攻击力也会增加，得到乐谱后就可以随意操纵怪物，甚至可以让怪物找到迷宫中隐藏的道具。

自然物中产生的光球被称为“ルーン”，可以补充玩家的RP，迷宫中的花和水晶都含有ルーン，使用剑或锤子攻击就能出现，虽然很少但是是非常宝贵的RP恢复手段。迷宫中的作物每天早晨都会出现一次ルーン，可以不收获这些作物用来在迷宫中补充RP。

玩家的状态异常时就会在HP和RP槽下方出现标志，点击标志就能看到症状名称，可以使用魔法或者道具来恢复正常状态，当然也可以去医院接受治疗恢复。

游戏的第一章的最终目的就是主人公娶妻生子盖学校，之后就可以进入第二章了，第二章玩家将以原主人公的后代继续游戏，所以在妻子问喜欢男孩还是女孩的时候就关系到第二章主人公的性别。建造学校需要100000G和1000木材。

丰富多彩的节日活动

每一个节日都是和美眉增加亲密度的机会，决定好目标就去努力追求吧，不要错过这些节日，因为游戏中每一天都是非常珍贵滴！

春の月
春月1日　元旦
春月13日　樱花大会
春月25日　吃东西大赛

夏の月
夏月1日　赶海
夏月7日　怪物大赛
夏月19日　舞蹈节
夏月25日　钓鱼大赛

秋の月
秋月1日　冒险大会
秋月13日　收获节
秋月25日　怪物大赛

冬の月
冬月7日　流星节
冬月19日　挖掘大会
冬月30日　大晦日



增加亲密度的各种任务

做任务除了可以提高和美眉的亲密度外，还能够得到农场运作的必要工具，如镰刀、钓鱼竿、剪毛刀、友好手套、取奶器等等，而且任务做到后期奖金非常庞大，所以绝对不容错过，如果决定了和谁结婚就不停地做她委托的任务吧，当然如果你是一个追求完美的玩家，你也可以把所有美眉都追到手，不过最终只能和一位结婚哦，而且在第二章中所有美眉的亲密度都会归零，所以奉劝大家还是做专一型的好男生吧。（笑）

任务1：配达のお手伝いお願い
委托人：マナ
奖励：100G
内容：从マナ那里得到金刚花，送给ロザリンド。

任务2：草药を探してきてください
委托人：レイ
奖励：100G
内容：到天地里找一些草药拿给レイ。

任务3：占いさせて
委托人：アリシア
奖励：−100G
内容：找到在街上闲逛的アリシア，让她给自己占卜。

任务4：听诊器なくしちゃった
委托人：ナタリー
奖励：无
内容：在ヴィヴィアージュ邸二层最左边的屋子里的桌子上找到听诊器，交给ナタリー。

任务5：探してきてだください
委托人：セシリア
奖励：なかよしグローブ（用来抓怪物）
内容：在トリエステの森中找到红宝石，带回交给セシリア。

任务6：料理の试食をお願いします
委托人：エンドール
奖励：毛がりバサミ（用来给怪物剪毛）
内容：被他要求试吃料理，吃完后两次问答都选择第一项。

任务7：お肌肉が一大事や
委托人：ユエ
奖励：大根の种（白萝卜种子）
内容：在トリエステの森找到ハチミツ，拿回交给ユエ。

任务8：立派なお兄ちゃん育成计划·腕力篇
委托人：カノン
奖励：トイハーブの种
内容：按照她说的顺序选择即可。

任务9：立派なお兄ちゃん育成计划·胜负运篇
委托人：カノン
奖励：トマトの种（马铃薯种子）
内容：包子剪子布游戏，10局6胜即可。

任务10：立派なお兄ちゃん育成计划·记忆力篇
委托人：カノン
奖励：パイナップルの种（菠萝种子）
内容：记住她说的顺序，问第几个回答是什么即可。

任务11：立派なお兄ちゃん育成计划·教养篇
委托人：カノン
奖励：トウモロコシの种（玉米种子）
内容：回答6个关于礼仪的问题。

任务12：立派なお兄ちゃん育成计划·卒业篇
委托人：カノン
奖励：チャームブルーの种
内容：去バドバ山脉打狼，得到“狼の牙”后交给カノン。

任务13：わすれものよ
委托人：ジュリア
奖励：ジュース（果汁）
内容：把圣典交给ゴードン后返回即可。

任务14：探し物があって
委托人：ドロシー
奖励：100G
内容：找到ドロシー后知道她在寻找アミュレット，在プレシア岛找到后交给她。

任务15：人探しの依赖
委托人：ブライ
奖励：使いなれたサオ（钓鱼竿）
内容：在教会找到他的书交给他。

任务16：内绪でお願いしたいこと
委托人：ロイ
奖励：蛋糕
内容：在トリエステの森打怪物オーク，把拾到的箱子打开得到“やすい布”，交给她即可。

任务17：アメジストを取ってきてもらいたい
委托人：ゴードン
奖励：锤子，400G
内容：乘船去プレシア岛，使用锤子敲碎岩石，直到找到“アメジスト”，带回交给他。

任务18：“ランプ草”を手に入れるお仕事
委托人：ロザリンド
奖励：2000G
内容：去トリエステの森带回“ランプ草”给她。

任务19：配达の仕事（高给）
委托人：マックス
奖励：4000G
内容：把菠菜送给ジェイク，之后回去领取报酬。

任务20：朝食クエスト
委托人：ヘリチャコス
奖励：乳しぼり器（挤奶器），3000G
内容：去杂货屋パンプキン买一个ゴハン回来。

任务21：オーク退治作战
委托人：ターニャ
奖励：500G，使いなれたオノ（斧子）
内容：去トリエステの森打倒5只オーク即可。（可重复做）

任务22：续·オーク退治作战
委托人：ターニャ
奖励：700G
内容：去トリエステの森打倒8只オークアーチャ即可。（可重复做）

任务23：ゴブリンパイレーツ退治作战
委托人：ターニャ
奖励：1000G
内容：去トリエステの森打倒10只ゴブリンパイレーツ即可。（可重复做）

任务24：四叶のクローバー欲しいな
委托人：マナ
奖励：200G，100木材
内容：去プレシア岛采集四叶のクローバー回来。

任务25：マナとケンカしてしまった
委托人：ダグラス
奖励：100木材
内容：把手纸（信）交给マナ。

任务26：腹を割って話そう
委托人：ダグラス
奖励：空瓶
内容：被问起マナ喜欢谁，都选择第一项即可。

任务27：どうしても欲しいものがあるの
委托人：アリシア
奖励：100G
内容：去バドバ山脉找到“アメジスト”交给她。

任务28：仲直りのきっかけを作ってください
委托人：レイ
奖励：无
内容：和ナタリー说话后去码头找アリシア对话得到カボチャプリン，再交给ナタリー即可。

任务29：实地训练のお手伝い
委托人：レイ
奖励：500G，HP和RP回满
内容：去トリエステの森打倒一只リーノ即可。

任务30：药の配达をお願いします
委托人：レイ
奖励：200G
内容：把“健康の源”交给バレット即可。

任务31：配达できる人募集中
委托人：ナタリー
奖励：200G，100木材
内容：把“健康の源”交给ブライ即可。

任务32：注射は怖くないわよ
委托人：ナタリー
奖励：200G
内容：和ロイ谈话。

任务33：留守番できる人募集
委托人：ナタリー
奖励：300G
内容：先和ナタリー谈话,然后去メッシナの谷找到她。

任务34：料理の隠し味を探しています
委托人：セシリア
奖励：200G，ブラシ（刷子）
内容：去ブレシア岛采集“蓝の草”。

任务35：試してみたいことがある
委托人：ジェイク
奖励：100G
内容：去トリエステの森找到“铜の腕轮”并带回。

任务36：まだお前を試験すぞ
委托人：ジェイク
奖励：200G
内容：去ブレシア岛找到“铜の腕轮”并带回。

任务37：自觉が足らんぞ
委托人：ジェイク
奖励：无
内容：剧情。

任务38：食材が切れそうなのです
委托人：エンドール
奖励：500G
内容：去ヴィヴィアージュ邸找セシリア即可。

任务39：森へ行かれる方、来て頂けませんか
委托人：エンドール
奖励：500G
内容：去トリエステの森采集リンゴ（苹果）。

任务40：お客样の落し物
委托人：エンドール
奖励：700G
内容：去メッシナの谷的川のほとり拿“エメラルド”。

任务41：“リンゴ”を手に入れるお仕事
委托人：ロザリンド
奖励：4000G，采集カゴ
内容：去トリエステの森采集リンゴ（苹果）给她。

任务42：超极秘任务（高给）
委托人：マックス
奖励：6000G
内容：去トリエステの森的瀑布附近打倒怪物拿回“使えない矢”。

任务43：昼饭クエスト
委托人：ヘリチャコス
奖励：5000G
内容：去杂货店帮他买一份“卵焼き”。

任务44：きけんなわすれもの
委托人：ジュリア
奖励：トイハーブの种
内容：把“ターニャの剣”送到ターニャ那里即可。

任务45：モンスターで一儲けや!
委托人：ユエ
奖励：焼きおにぎり（烧饭团）
内容：晚上去ブレシア岛打“シャドウパンサード”,带回“豹の爪”。

任务46：探し物を手伝って
委托人：マナ
报酬：200G
内容：在店中间右侧的木箱子里找到宝石即可。

任务47：占い结果に协力して
委托人：アリシア
奖励：200G
内容：先在杂货店里找她谈话，再找ヴィヴィアージュ邸里的セシリア谈话。

任务48：お泊り希望です
委托人：セシリア
奖励：－200G
内容：花200G去旅馆住一宿。

任务49：釣りが好きな人募集～
委托人：マナ
奖励：200G
内容：去メッシナの谷钓サケ（鲑鱼）。

任务50：また、占い结果に协力して
委托人：アリシア
奖励：250G，100木材
内容：找到バレット和他对话即可。

任务51：手纸配达のお仕事
委托人：ロザリンド
奖励：6000G，100木材
内容：把手纸（信）送到镇长ブライ手中即可。

任务52：せっけんがあたらしくなったわよ
委托人：ジュリア
奖励：ブルーツサンド，100木材
内容：和ジュリア对话选择第一项即可。

任务53：アクアマリンを取ってきてもらいたい
委托人：ゴードン
奖励：600G，100木材
内容：去トリエステの森采掘アクアマリン（海蓝宝石）。

各种制作以及合成

第二章开始玩家要重头再来，每天除了照顾农场以外还要去学校上课，在学校可以学到各种料理和药品的制作方法，还有强力武器的锻造方法，一定要做好笔记，因为很多高等级物品即使知道合成方法,如果没有做笔记，也不能制作出来。这些制作与合成都需要在学校的多功能教室中，而多功能教室的增建需要10000G和100木材，只要找村长对话就可以了。

药品名称	等级	所需材料
回复のポット	6	绿草＋药草＋あきビン
スイートバウダー	10	リンゴ＋リンゴ
サウードロップ	10	オレンジ＋黄草
ミックスハーブ	10	ムーンドロップ草＋トイハーブ＋ピンクキャット
ヘビースバイス	10	赤草＋赤草
ベットフード	13	饲い叶＋サケ＋スイートパウダー＋ヘビースパイ
サッパリポイズン	16	绿草＋消毒草
マヒロン	20	药草＋黄草
ペラペラ丸	26	紫草＋蓝草＋药草
风邪グスリ	32	赤草＋ネギ＋绿草＋だいだい草
营养剂α	37	根っこ＋丈夫なツル＋地之结晶
营养剂β	41	妖精の粉＋丈夫なツル＋地之结晶
フレンドシロップ	44	クット＋ドーナツ＋金
知力のサプリメント	46	ナス＋蓝草＋魔法の粉＋魔力の结晶＋キュウリ
营养剂γ	46	恶魔の血＋丈夫なツル＋地の结晶
ぐんぐんグリーン	51	水之结晶＋古代鱼骨＋丈夫なツル＋地之结晶＋妖精之粉
ハートドリンク	51	ピンクキャット＋イチゴ＋ほかほかの实＋根っこ＋火之结晶
ZOKKON	52	恋の预感＋オトメロン＋オトメロン＋ほかほかの实＋战士之证
ザプロテイン	55	ホウレン草＋根っこ＋战士之证＋魔人之角＋恶魔之血
バイタルグミ	56	巨人の手袋＋牛乳Lサイズ＋カメのこうら＋巨人之爪＋金刚花
トロピカルーン	63	四つ叶のケロ-バ-＋チ-ズLサイズ＋マヨネ-ズLサイズ＋毛丝玉Lサイズ＋ヨ-グルトLサイズ＋四つ叶のケロ-バ-
无敌の秘药	65	根っこ＋カメのこうら＋妖精之粉＋ドクロ
超营水	70	白草＋タケノコ＋卵Mサイズ＋黑草＋卵Sサイズ＋卵Lサイズ
健康の源	72	ハチミツ＋ぶどう酒＋昆虫のアゴ＋妖精之粉

料理名称	等级	所需材料
おりぎり	4	ごはん
パン	6	小麦粉
鮭のおりぎり	9	盐ジャケ+ごはん
カブの紅白漬け	13	カブ+サクラカブ
アイスクリーム	15/17/19	アイスロッド+牛乳S/M/Lサイズ+ハチミツ
カブヘブン	21	カブ+サクラカブ+金カブ
リラックス茶の叶	26	白草+药草+绿草+黄草+兰草+紫草
フレンチトースト	10	油+パン+卵S/M/Lサイズ
チャ-ハン	16	ごはん+卵S/M/Lサイズ+ネギ+ピ-マン+油
ヤマメの盐焼き	16	ヤマメ
ウグイの盐焼き	17	ウグイ
アマゴの盐焼き	18	アマゴ
ニジマスの盐焼き	19	ニジマス
ヘラブナの盐焼き	19	ヘラブナ
イワナの盐焼き	21	イワナ
サヨリの盐焼き	22	サヨリ
ギンブナの姿焼き	24	ギンブナ
ぎょうざ	25	小麦粉+タマネギ+キャベツ+油
めざし	26	イワツ+イワツ+イワツ
卵焼き	27	カブ+卵S/M/Lサイズ
ワカサギの盐焼き	31	ワカサギ
焼きフグ	56	フグ+消毒草
ホットミルク	6/8/10	牛乳S/M/Lサイズ
ホットチョコレ-ト	9/13/17	チョコレ-ト+牛乳S/M/Lサイズ
みそ田乐	17	大根
寄せ锅	35	大根+ごはん+ネギ+白菜+ほかほかの实+チャ-ムブル-
カレ-ライス	36	ごはん+ニンジン+カレ-粉+赤草+ヘビ-スパイス
リラックステイ-	51	リラックス茶の叶+ハチミツ+オトメロン
究极のカレ	95	ワイン+恶魔之血+虫之皮+カレ-粉+ヘビ-スパイス
至高のカレ	95	魔法之粉+リンゴ+ハチミツ+カレ-粉+ヘビ-スパイス
焼きとうもろこし	9	バタ+トウモロコシ
ト-スト	11	パン
焼きおにぎり	12	おにぎり
アップルパイ	37	リンゴ+小麦粉+バタ-+ハチミツ
チ-ズケ-キ	41/43/45	チ-ズS/M/Lサイズ+クッキ-+卵Sサイズ+小麦粉
チ-ズケ-キ	45/47/49	チ-ズS/M/Lサイズ++クッキ-卵Mサイズ+小麦粉
ケ-キ	46/49/52	イチゴ+牛乳S/M/Lサイズ+バタ-+小麦粉+ピンクキャット
チョコレ-トケ-キ	56/59/62	牛乳S/M/Lサイズ+バタ-+チョコレ-ト+小麦粉
チ-ズむしパン	15/16/17	ハチミツ+チ-ズS/M/Lサイズ+小麦粉
しゅうまい	23	キャベン+绿草+エビ+タマネギ+小麦粉
むしぎょうざ	24	小麦粉+油+タマネギ+キャベン
プリン	25/27/29	牛乳S/M/Lサイズ+ハチミツ+卵S/M/Lサイズ
中华まん	29	小麦粉+タケノコ+ニンジン+ミックスハ-ブ
むしケ-キ	32/36/40	牛乳S/M/Lサイズ+卵S/M/Lサイズ
かぼちゃプリン	36/39/42/	ハチミツ+牛乳S/M/Lサイズ+黄草+卵S/M/Lサイズ

水壶	等级	所需材料
ブリキのじょうろ	5	ボロのじょうろ+铜×3
狮子のじょうろ	9	ブリキのじょうろ+银+铁×2+铜
虹のじょうろ	13	狮子のじょうろ+金×3+银×2
幸せのじょうろ	17	虹のじょうろ+プラチナ×2+キレイな皮+ルビ-+金

锄头	等级	所需材料
丈夫なクワ	5	ボロのクワ+铁×2+铜
熟练なクワ	9	丈夫なクワ+银+铁×2+铜
辉きのクワ	13	熟练のクワ+金×3+银×2
喜びのクワ	17	辉きのクワ+プラチナ×3+金+植物の茎

钓竿	等级	所需材料
初心者の钓竿	5	ボロの钓竿+木材+铜×2
中级者の钓竿	9	初心者の钓竿+木材+银+铁×2
名人の钓竿	13	中级者の钓竿+木材+金×2+银×2
御神木の钓竿	17	名人の钓竿+木材+プラチナ×2+丈夫な丝+金

斧子	等级	所需材料
まき割りのオノ	5	ボロのオノ+铜+铁×2
木こりのオノ	9	まき割りのオノ+铜+铁×2+银
山守のオノ	13	木こりのオノ+金×3+银×2
奇　のオノ	17	山守のオノ+もこもこまわた+プラチナ×3+金

镰刀	等级	所需材料
铁のカマ	5	ボロのカマ+铁×3
上物のカマ	9	铁のカマ+铜+铁×2+银
业物のカマ	13	上物のカマ+金×3+银×2
名工カマイタチ	17	业物のカマ+プラチナ×3+使えない矢尻+金

锤子	等级	所需材料
ブロンズハンマ-	5	ボロのハンマ-+铜×2+铁
シルバ-ハンマ-	9	ブロンズハンマ-+铜+铁×2+银
ゴ-ルデンハンマ-	13	シルバ-ハンマ-+金×3+银×2
プラチナム	17	ゴ-ルデンハンマ-+プラチナ×3+金+キレイな丝

生鱼片名称	等级
ヤマメ	11
アマゴ	13
ニジマス	14
イワナ	16
サヨリ	18
イカ	18
イワシ	21
サンマ	23
サケ	26
カツオ	27
エビ	28
マゴロ	31
ロブスタ-	35
ジャマイカ	35
ヒラメ	36
ランプイカ	38
タイ	41
フグ	51
カガヤキタイ	61
トキメキタイ	66

片手剑	等级	所需材料
スティ-ルソ-ド	9	ブロ-ドソ-ド+铁×2+铜
スティ-ルソ-ドの强化	14	スティ-ルソ-ド+铁
ウィンドソ-ド	20	スティ-ルソ-ド+铁+虫の皮+风の结晶+サソリのはさみ+良い布
ウィンドソ-ドの强化	25	ウィンドソ-ド+铁
バ-ニングソ-ド	26	スティ-ルソ-ド+铁+巨人の爪+火の结晶+胞子+使えない矢尻
アクアソ-ド	29	スティ-ルソ-ド+铁+水の结晶+丈夫な丝+根っこ+カメのこうら
バ-ニングソ-ドの强化	30	バ-ニングソ-ド+铁
アクアソ-ドの强化	32	アクアソ-ド+铁
エリアルブレ-ド	32	ウィンドソ-ド+キレイな丝+キレイな皮+风の结晶+银+良い布
デュランダル	36	カトラス+にかわ+小さな结晶+怒りの牙+やすい布+狼の牙
エリアルブレ-ドの强化	37	エリアルブレ-ド+银+铜
サンスバ-ダ	39	レ-ヴァンテイン+金+巨人の手袋+火の结晶+キレイな丝+魔力の结晶
サンスバ-ダの强化	40	サンスバ-ダ+金
グランテ-ル	40	ガイアソ-ド+カメのこうら+昆虫のアゴ+地の结晶+植物の茎+斗牛の角
グランテ-ル	41	グランテ-ル+金×2
デュランダルの强化	42	デュランダル+金×2
ドラグスレイヤ-	48	プラチナソ-ド+恶魔の血+魔力の结晶+小さな结晶+巨人の爪+古代鱼の骨
カオスブレ-ド	51	ソウルイ-タ-+ボロイ包带+鸟の羽+キレイな皮+巨人の手袋+魔法の粉
ドラグスレイヤ-の强化	53	ドラグスレイヤ-+プラチナ×2
カオスブレ-ドの强化	56	カオスブレ-ド+铜

両手剣	等级	所需材料
ツーハンドソード	11	クレイモア+铁+铜×2
ツーハンドソードの强化	15	ツーハンドソード+铁+铜
グレートソード	18	ツーハンドソード++キレイな丝+やすい布+キレイな皮+胞子+植物の茎
サイクロンブレード	19	クレイモア+もこもこなわた+铁+根っこ+カメのこうら+风の结晶
グレートソードの强化	21	グレートソード+铁+铜
フレイムセイバー	22	クレイモア+铁+サソリのはさみ+火の结晶+植物の茎+やすい布
サイクロンブレードの强化	24	サイクロンブレード+铁
フレイムセイバーの强化	27	フレイムセイバー+铁
グランドスマッシャー	42	アースシェイド+毛皮+发火药+强固な角+やすい布+地の结晶
斩々舞	43	太刀+使えない矢尻+良い布+サソリの尻尾+豹の爪+强固な角
グランドスマッシャーの强化	46	グランドスマッシャー+银+金
斩々舞	50	斩々舞+铁×2
苍眼ノ太刀	56	斩々舞+丈夫な丝+豹の爪+巨人の爪+丈夫なツル+サソリの尻尾
苍眼ノ太刀	63	苍目ノ太刀+铁+金

枪	等级	所需材料
ランス	12	スピア+铁+铜
こんぼう	15	スピア+根っこ+丈夫なツル+丈夫な丝+大根+地の结晶
こんぼう强化	18	こんぼう+铜
ランス强化	16	ランス+铁+铜
ヘヴィランス	30	银+发火药+鸟の羽+斗牛の角+丈夫なツル+ランス
ヘヴィランス强化	34	ヘヴィランス+2铁
フレアランス	35	火の结晶+サソリの尾+使えない矢+ヘヴィランス+サソリのはさみ+トマト
フレアランス强化	39	フレアランス+铁+铜
ブラッドランス	40	毒の粉+战士の证+ボロい包带+ドグロ+フレアランス+胞子
ブラッドランス强化	43	ブラッドランス+2铜
如意棒	43	巨人の爪+地の结晶+魔力の结晶+良い布+キレイな丝+こんぼう
メトウス	46	豹の爪+毒の粉+巨人の手袋+キレイな皮+胞子+ブラッドランス
如意棒强化	50	如意棒+金
メトウス强化	54	メトウス+金
ベルヴァロース	59	にかわ+肩当て+メトウス+如意棒+狼の牙+古代鱼の骨
ベルヴァロース强化	67	ベルヴァロース+银+金

锤子	等级	所需材料
フォーハンマー	5	バトルハンマー+铁+铜×2
フォーハンマーの强化	12	フォーハンマー+铜+铁
グレートハンマー	22	ウォーハンマー+植物の茎+铁+虫の皮+やすい布+使えない矢尻
グレートハンマーの强化	28	グレートハンマー+铁×2
フレームハンマー	29	バトルハンマー+もこもこなわた+ボロイ包帯+魔法の粉+强固の角+火の结晶
シュナーベル	32	ウォーハンマー+サソリのはさみ+巨人の手袋+战士の证+巨人の爪+银
アイスハンマー	34	バトルハンマー+肩当て+巨人の手袋+妖精の粉+巨人の爪+水の结晶
フレームハンマーの强化	35	フレームハンマー+铁×2
シュナーベルの强化	36	シュナーベル+银
スカイハンマー	36	バトルハンマー+风の结晶+毛皮+丈夫な丝+鸟の羽+根っこ
スパイクハンマー	37	グレートハンマー+上质の毛皮+やすい布+肩当て+にかわ+银
スパイクハンマーの强化	40	スパイクハンマー+铁+银
ギガントハンマー	42	グレートハンマー+ハンマーの破片+昆虫のアゴ+狼の牙+胞子+金
アイスハンマーの强化	42	アイスハンマー+银×2
スカイハンマーの强化	43	スカイハンマー+铜×2
ギガントハンマーの强化	49	ギガントハンマー+金
クラヴィトンハンマー	50	ギガントハンマー+头巾+丈夫なツル+坏れた柄+妖精の粉+地の结晶
クラヴィトンハンマーの强化	55	クラヴィトンハンマー+铁×2

斧子	等级	所需材料
ポールアックス	18	バトルアックス+铜×2+铁
オールデール	22	ポールアックス+战士の证+铁+根っこ+サソリの尻尾+毛皮
ポールアックスの强化	24	ポールアックス+铜+铁
オールデールの强化	27	オールデール+铁
グレートアックス	30	ポールアックス+サソリの尻尾+虫の皮+银+丈夫なツル+斗牛の角
デモンズアックス	34	オールデール+ドクロ+金+毒の粉+鸟の羽+魔法の粉
グレートアックスの强化	37	グレートアックス+银
デモンズアックスの强化	40	デモンズアックス+金
トマホーク	40	バトルアックス+鸟の羽+昆虫のアゴ+豹の爪+头巾+风の结晶
トマホークの强化	42	トマホーク+金
フロストアックス	44	バトルアックス+水の结晶+キレイな皮+キレイな丝+ボロイ包帯+上质の毛皮
フロストアックスの强化	47	フロストアックス+银+铁
ヒートアックス	49	バトルアックス+虫の皮+战士の证+魔力の结晶+胞子+火の结晶
ヒートアックスの强化	54	ヒートアックス+金

杖	等级	所需材料
スタッフ	13	トイハーブ+ロッド+胞子+植物の茎+虫の皮+根っこ
スタッフ强化	17	スタッフ+铜+エメラルド
シルバーロッド	18	リンゴ+キレイな丝+ロッド+やすい布+石+银
シルバーロッド强化	23	シルバーロッド+银
フレアロッド	25	ロッド+良い布+火の结晶+魔法の粉+发火药+铁
アースワンド	28	ロッド+昆虫のアゴ+巨人の手袋+铁+魔法の粉+地の结晶
アイスロッド	30	ロッド+カメのこうら+水の结晶+使えない矢+魔法の粉+铁
フレアロッド强化	32	铁+フレアロッド
ライトニングワンド	34	ロッド+ドクロ+风の结晶+鸟の羽+铁+魔法の粉
アースワンド强化	35	アースワンド+铁
アイスロッド强化	37	铁+アイスロッド
ワィザードスタッフ	38	スタッフ+キレイな皮+もこもこなわた+やすい布+魔力の结晶+魔法の粉
マジックステッキ	39	シルバーロッド+キレイな皮+キレイな丝+小さな结晶+根っこ+魔力の结晶
ライトニングワンド强化	41	ライトニングワンド+铁
マジックステッキ强化	42	マジックステッキ+アクアマリン+エメラルド
ワィザードスタッフ强化	45	ワィザードスタッフ+アメジスト
ルーンスタッフ	46	マジックステッキ+ハンマー破片+にかわ+坏れた木箱+坏れた柄+毛皮
ルーンスタッフ强化	46	ルーンスタッフ+プラチナ+ダイヤモンド

东洋武器	等级	所需材料
シーカッター	25	クレイモア+水の结晶+魔力の结晶+キレイな丝+キレイな皮+カメのこうら
シーカッターの强化	28	シーカッター+银×2
太刀	33	グレードソード+古代鱼の骨+银+にかわ+小さな结晶+肩当て
太刀	36	太刀+铁×2
パニッシャー	49	カッツバルケル+坏れた木箱+小さな结晶+シルクの布+怒りの牙+魔人の角
パニッシャー	49	パニッシャー+金+プラチナ
月影	65	苍眼ノ太刀+狼の牙+にかわ+小さな结晶+ボロイ包帯+斗牛の角
月影	72	月影+银+铁



SD GUNDAM G GENERATION CROSS DRIVE

シージェネレーション クロスドライブ

NDS	Bandai Namco Games	2007.8.9
	SLG	1人/5040日元
SD高达G世纪 交叉火力		512Mb



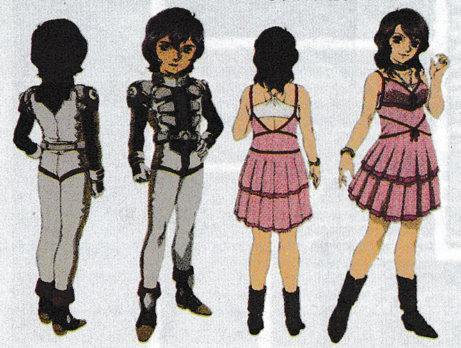
宇宙世纪0079年，12月。

地球联邦政府与吉恩公国之间的“一年战争”终结之后,宇宙中的对立和纷争却远没有结束。地球本土住人与宇宙殖民地之间的矛盾、对立，“调整者”与自然人的反目都成为不安定的因素。地球联邦军指挥能力低下,对联邦政府怀有不满的人们的怨气在很短的时间内爆发了。地球联邦特殊部队“提坦斯”主张对太空殖民地进行镇压,引发了要求脱离地球联邦统治的“犹尼奥斯7号”殖民地被毁灭的悲剧。联邦军内部反对地球联邦政府的军事力量“AEUG”与“提坦斯”之间的矛盾公开化，由“调整者”组成的军事组织“ZAFT”与自然人的对立也到了不可调和的地步。King of Heart、罗姆菲拉财团、阿克西斯、木星帝国Jupiterian、Moon Race，以及本作的原创组织Eisen Rad，这些势力在宇宙历0087年的舞台上展开了激烈的交战。在这场融合了高达各个时代群英的战斗之中，我们的主人公与众多传说中的人物一起，迷失在交错的宇宙中……

游戏系统介绍

基本操作

游戏的操作完全通过触笔进行,包括各种选项。在战斗的时候,点一下地图上的我方机体就会出现行动范围，然后拖动该图标就可以实现移动了。其他的指令都可以通过触笔来选取。另外在剧情介绍的时候，按Y键可以跳过。



小队作成

游戏的基本单位是单体的机器人，但是在战斗之前在作战室可以将我方的机体编成不同的小队。小队编制的基本原则是每4个单位为一队，普通机体占1个单位，大型机体为2个单位，主舰为4个单位。所以一个小队里最多可以有4台普通机，2台普通机+1台大型机，或者2台大型机。战舰单独是一个单位，不能与机体混合。

作战原则

以4台机器为一体的小队而言，在与敌人作战的时候是一对一的。如果双方的机体数不平衡，那么多出来的机体的攻击就会加到另外一方的第一台机器和之后的机器上。比方说4对3的话，前3机各自对应一台敌机，第4机则会攻击敌人的第1台机器。如果碰到4对2、3对1和4对1的情况，那么机体数量多的一方就很占优势。

武器选择

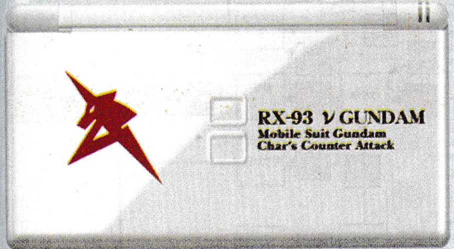
我方的机体在攻击之前选择武器,取决于机器在作战区域内的位置,分近、中、远三个级别。距离越近命中率就越高,威力和消耗的能量就越少。在对付一般敌人的时候可以从画面右下角选择一些指令，如“攻击重视”、“回避重视”、“PW节约”等等。战场上用得最多的是全体中距离齐射，十分实用。

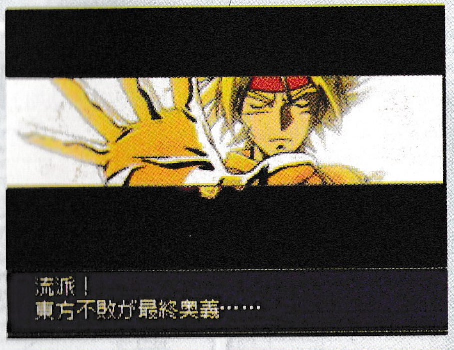
间接攻击

除了近距离的直接攻击之外，还有一定射程之外的间接攻击。主舰和装备有大威力武器的机体都可以实施间接攻击。这种攻击的目标是一组内的全部敌人，威力一般，但是可以将敌人打散，之后要打要抓就都很方便了。如果我方遭遇这样的攻击，也可以在作战指令中选择“全体散开”，回避敌人的间接攻击。

ID指令

这个指令的效果和机战系列里的精神一样,可以给角色驾驶的机体追加各种属性。总的来说，ID指令分攻击型、防御型、回复型和其他四个种类。由于战斗的时候没有防御指令,所以只有部分角色可以通过ID进行防御。ID需要消耗一定的SP，在击破敌人之后可以恢复。另外有的会回复的角色可以自己补HP,否则只能通过主舰进行补给了。





捕获敌机

为了获得新的机体，在战斗的时候可以将落单的敌机捕获。成功捕获需要以下三个条件：敌人必须是一般兵（大众脸）而且是单机；敌机的HP必须削弱到一定程度（大约四分之一以下）；我方必须有3台以上的机体将其包围。这样的话基本上有80%的可能将敌机捕获。另外我方有的角色（如巴尼）的捕获能力很强，要善加利用。

机体改造

战斗之后，在基地的“ハンガー”中可以对现有的机体进行改造。改造需要一定的零件（パーツ），这些零件可以在战斗中获得，或者分解现有的机体得到。如果零件比较缺乏，可以到デック选择“索敌”，进行自由作战（也可以顺便练级）。之后多多击破或者捕获AI控制的敌机，就可以得到零件了。各个系统的机体改造有不同的流程图，后面有详细的介绍。

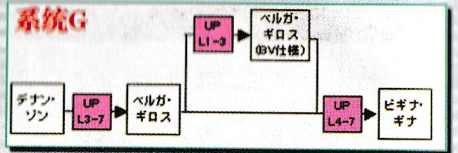
战史资料

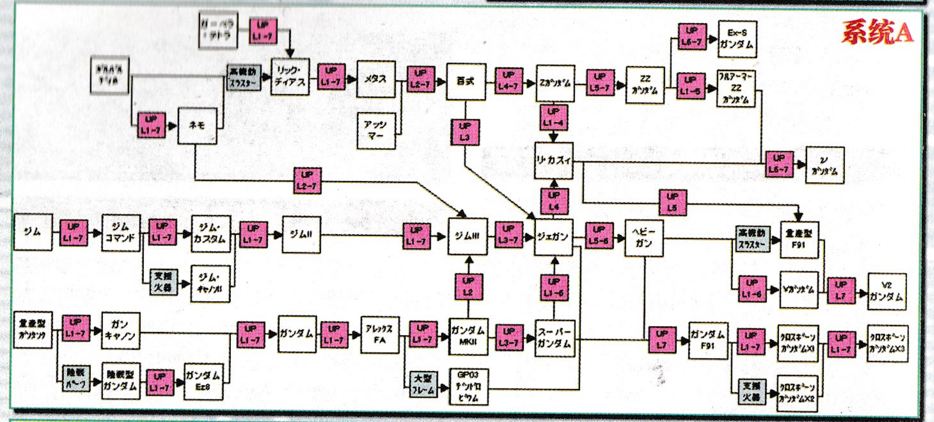
在资料室的“战史ファイル”中，可以选择过去的著名战役进行攻略。完成每场战役之后，可以得到机体和机师。注意男女主角不同路线中战史出现的顺序可能不同。

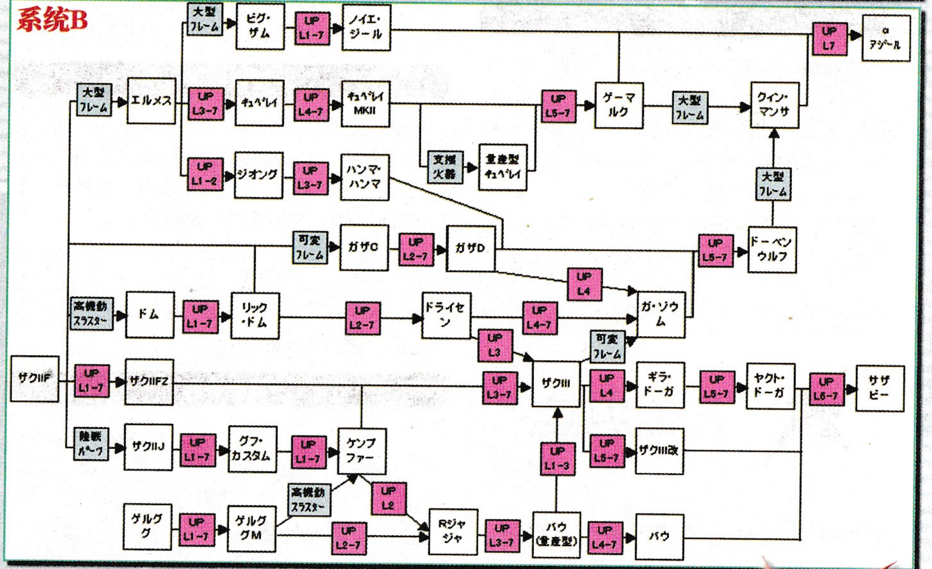
No	名称	出现条件	入手机体	参战机师	入手零件
1	ソロモン攻略战	攻略时自动出现	ビグ・ザム	—	アップグレードL2
2	光る宇宙	ソロモン攻略战完成	エルメス	—	アップグレードL3
3	震える山	攻略时自动出现	—	アイナ、シロー	—
4	ポケットの中の战争	攻略时自动出现	—	クリス、バーニイ	—
5	强袭、阻止限界点	攻略时自动出现	GP03デンドロビウム	コウ	—
6	决意の炮火	攻略时自动出现	M1アストレイ	—	アップグレードL4
7	终末の光	攻略时自动出现	エールストライクガンダム	—	アップグレードL5
8	终わらない明日へ	终末の光完成	ジャスティスガンダム	—	アップグレードL6
9f	その名は东方不败	攻略时自动出现	—	—	アップグレードL7×2
9n	悲しき决战	攻略时自动出现	—	—	アップグレードL7×2
10	STARGAZER	攻略时自动出现	スターゲイザーガンダム	スウエン、セレーネ	—

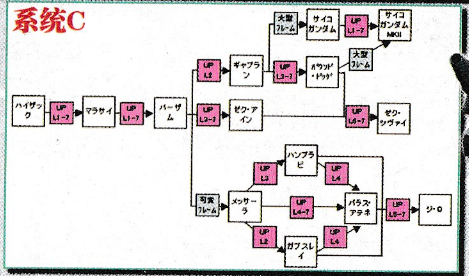
机体改造系统图

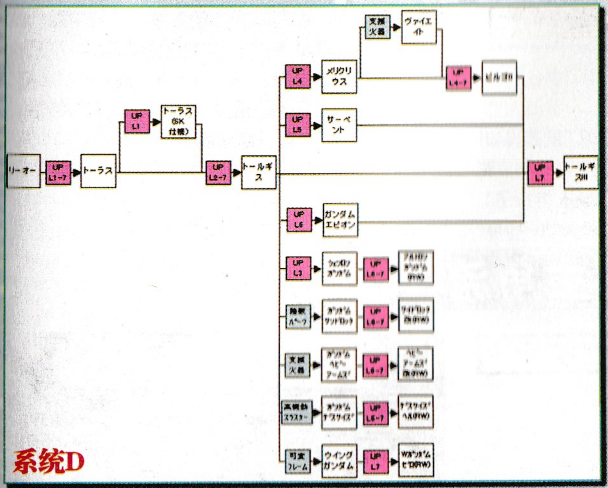
和前作一样，各个势力的机体改造路线是不一样的，本作有7个不同的路线，相关改造方法如下图表示：

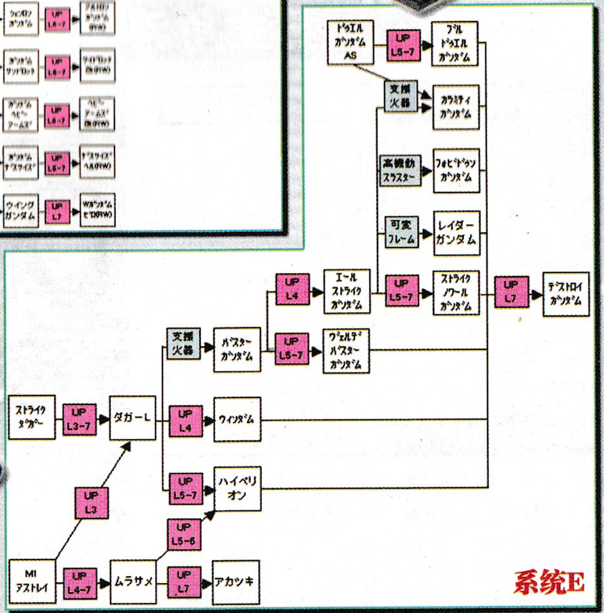


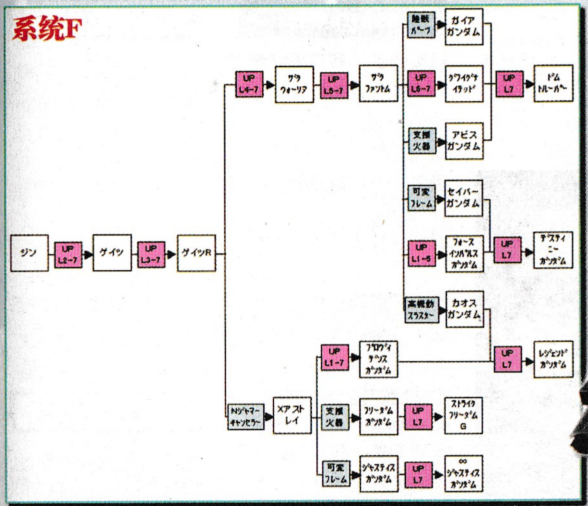






















Session 01 脱出

胜利条件：シャア被击破
败北条件：アムロ被击破
攻略要点：在本章中，无论胜利还是败北都可以进入下面的章节。如果想用アムロ取胜的话，只要使用2次ID「……そこォ!」就可以轻松将シャア打倒。通关之后可以选择进入教学关，进入Session T01—T03，里面是一些基本操作的教学。如果对整个游戏的系统比较熟悉的话，可以选择“见ない”直接进入分支选择。选择“L3へ向かう”进入フィオ篇，从Session 02f开始，选择“L5へ向かう”的话，则会进入ニケア篇，从Session 02n开始。

如果想同时进行两个版本的话，可以使用不同的存档。

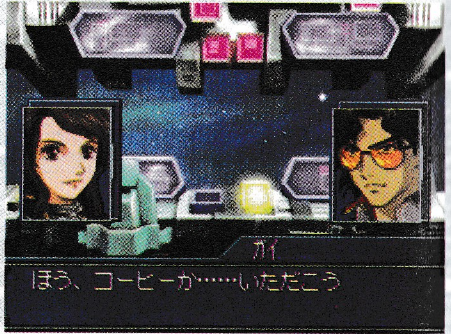
男主角流程攻略

Session 02f 旅立ち

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：フィオ被击破
攻略要点：
●对敌方进行攻击之后发生剧情，给敌方3架机体4000的伤害。
●全歼敌人之后即可通关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL1、カスタムL1×5
击破奖励：アップグレードL1、カスタムL1×2



Session 03f 星を継ぐ者

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：クワトロ被击破→クワトロorカミーユ被击破
攻略要点：
●与敌方战斗之后发生剧情，カミーユ成为同伴，败北条件发生变化。
●之后将敌人全灭，更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ヘンケン被击破→ヘンケンorブライトorライオット被击破
攻略要点
●剧情战斗：カミーユVSジェリド、カクリコン。



●更换地图之后，2回合内我方援军到达，败北条件再次发生变化。
●让カミーユ与エマ交信之后，エマ撤退。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL1、カスタムL1×5
击破奖励：アップグレードL1×4、カスタムL1×12

Session 04f 木星归りの男

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ヘンケン被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ジェリドVSカミーユ。
●消灭一定数量的敌人之后，メッサーラ（シロッコ)出现。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL1、カスタムL1×5
击破奖励：アップグレードL1×5、アップグレードL2、カスタムL1×4

Session 05f ジャブローの风

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorクワトロorカミーユ被击破

攻略要点：
●和上一关一样，消灭一定数量的敌人之后メッサーラ（シロッコ)出现。
●剧情战斗：カミーユVSライラ、カクリコン。
●全歼敌人之后，更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭→カミーユ到达指定目标（发生剧情后5回合以内）
败北条件：クワトロorカミーユ被击破→クワトロorカミーユ被击破、发生剧情5回合经过
敌方增援：ジムII（联邦兵士）×4
攻略要点：
●剧情战斗：カミーユVSジェリド。
●从第3回合开始发生剧情，胜利、败北条件变更。
●剧情发生之后，让カミーユ尽快赶到地图右下方的目标地点，或者在5回合之内全歼敌人即可过关。

过关奖励

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ジャミル被击破→ジャミルorハヤト被击破

Session 06f あなたに、力を…

攻略要点：
●2回合之内敌我双方增援部队到达，败北条件变更。
●全歼敌人之后，发生剧情。第2批敌方援军从地图右上出现。
●再次全歼敌人之后，发生剧情，第2批我方援军与第3批敌方援军从地图右上出现。将敌人全部消灭之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL1、カスタムL2×5
击破奖励：アップグレードL1×7、アップグレードL5orL6×2、カスタムL1×7、高机动スラスター

Session 07f アムロ再び

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ハヤト被击破
我方初期出击：アウドムラ（ハヤト)、指定MS
出现敌人：アッシマー（联邦兵士)×3、ジムII（联邦兵士)×6、ジム・キャノンII（联邦兵士)×2
攻略要点：
●全歼敌人之后发生剧情，更换地图。敌人的ジム・キャノンII会使用间接攻击，需要趁早消灭。
●让アムロ与其他部队合流，全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL1、カスタムL2×5
击破奖励：アップグレードL1×5、アップグレードL2、カスタムL1×13、カスタムL2×5、支援火器

Session 08f 恋人たち

胜利条件：敌方部队全灭→ハヤト到达指定目标
败北条件：ハヤト被击破
攻略要点：
●消灭一定数量的敌人之后，サイコ・ガンダム（フォウ)出现。
●全歼敌人之后,与サイコ・ガンダム交战,更换地图。
胜利条件：到达指定目标
败北条件：ハヤト被击破
攻略要点：
●从第2回合开始，カミーユ、フォウ出现
●将サイコ・ガンダム（フォウ)的HP减少到一半以下，让カミーユ与フォウ交信，フォウ撤退。
●让ハヤト到达目标地点或者全歼敌人都可以过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL2、カスタムL2×5
击破奖励：アップグレードL1×11、カスタムL1×13、カスタムL2×2

Session 09f もう1人のフィオ

胜利条件：フェルディナンド与ミオ被击破
败北条件：ハヤトorフィオ被击破
攻略要点：
●剧情战斗：フィオ、エミリアVSミオ。
●将フェルディナンドとミオ打倒之后即可过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL2、カスタムL2×5
击破奖励：アップグレードL1×5、アップグレードL2、カスタムL1×9、可变フレーム

Session 10f ダカールの日

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ハヤト被击破→ハヤト被击破、敌方到达指定目标（议事堂）







攻略要点：

●消灭一定数量的敌人之后，发生クワトロ占领议会的剧情。

●全歼敌人之后敌方增援出现，败北条件变更。

●剧情战斗：カミーユ、アムロVSジェリド。

●一定要组织敌人向议事堂前进，全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励： アップグレードL2、カスタムL2×5

击破奖励： アップグレードL1×5、カスタムL1×7、カスタムL2×6

Session 11f　永远のフォウ

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ハヤト被击破→ハヤトorカミーユ被击破

攻略要点：

●从第2回合开始，カミーユ与敌方援军出现，败北条件变更。

●剧情战斗：カミーユVSジェリド、フォウ。

●将フォウ的HP削减一半之后她会恢复正常，再让カミーユ与フォウに交信，フォウ、ジェリド、カミーユ撤退。

●之后全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励： アップグレードL2、カスタムL2×5

击破奖励： アップグレードL1×10、カスタムL1×9、カスタムL3×2、支援火器

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ハヤトかドモン被击破

攻略要点：

●消灭一定数量的ゾンビ兵之后，更换地图。注意如果ゾンビ兵不能一次打倒的话，当敌方回合开始的时候就会自动修复。所以要编成4人一组的部队集中消灭敌人的有生力量。

Session 12f　デビル保卫网を突破せよ

胜利条件： 敌方部队全灭→キョウジ被击破

败北条件： ハヤトorドモン被击破、敌方到达指定目标

攻略要点：

●从第2回合开始マスターガンダム(东方不败)出现。

●剧情战斗：ドモンorシュバルツVS东方不败。东方不败的目标是ドモン，所以要让ドモン集中使用防御/回复的ID。

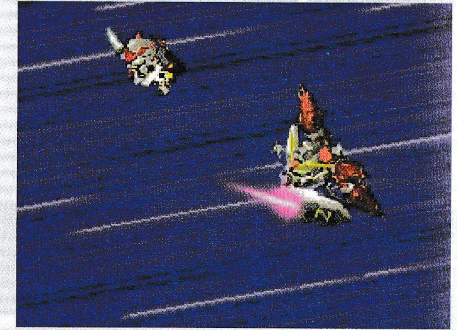
●全歼敌人之后，第2批敌方援军出现，胜利与败北条件发生变更。要集中我方力量阻止前面出现的敌人。

●将デビルガンダム(キョウジ)打倒之后即可过关。注意キョウジ在敌方回合的时候会回复HP。所以先集中全部力量在一回合之内将东方不败打倒。在キョウジ出现前後打倒东方不败的话，就有可能得到稀有的零件アップグレードL7。

过关奖励

クリア奖励： アップグレードL2、カスタムL3×5

击破奖励： アップグレードL1×5、アップグレードL2×2、アップグレードL4、アップグレードL6、アップグレードL7、カスタムL1×6、カスタムL4×6、陆战パーツ×11



Session 13f　ゼータの鼓动

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ブライトorカミーユ被击破

攻略要点：

●消灭一定数量的敌人之后发生剧情，敌方增援出现，カミーユが撤退。

●之后Zガンダム（カミーユ)作为我方援军出现。

●剧情战斗：カミーユVSジェリド。

●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励： アップグレードL2、カスタムL3×5

击破奖励： アップグレードL1×6、アップグレードL2、カスタムL1×13、カスタムL3

Session 14f　光と影

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ブライトorフィオ被击破

攻略要点：

●剧情战斗：カミーユVSジェリド。

●从第2回合开始，敌方增援出现。

●全歼敌人之后，更换地图。

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ブライトorフィオ被击破

攻略要点：

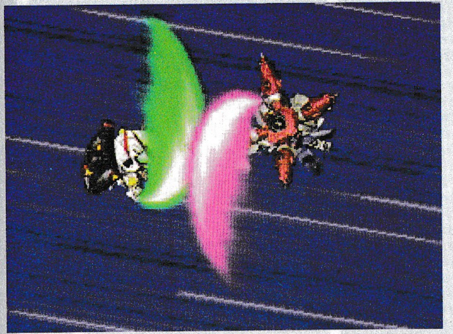
●剧情战斗：フィオVSミオ。

●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励： アップグレードL2、カスタムL3×5

击破奖励： アップグレードL1×13、アップグレードL4、アップグレードL5、カスタムL1×18、カスタムL3×3、高机动スラスター×3、可変フレーム×2



Session 15f　ハマーンの嘲笑

胜利条件： 敌方部队全灭、我军达到指定目标

败北条件： ブライト被击破、一定时间经过（8回合之内）

攻略要点：

●从第2回合开始，敌方增援出现，レコア消失。

●剧情战斗：カミーユVSジェリド。

●将ジェリド打倒之后，マウアー会保护他，随后ジェリド复活。

●再将敌人全歼灭，或者我方到达目标地点即可过关。

过关奖励

クリア奖励： アップグレードL3、カスタムL3×5

击破奖励： アップグレードL1×7、アップグレードL2、アップグレードL3×2、カスタムL1×15、カスタムL4、高机动スラスター

Session 16f　宇宙の涡

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ブライト被击破

攻略要点：

●剧情战斗：カミーユVSヤザン。

●全歼敌人之后，更换地图。

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ブライト被击破

攻略要点：

●剧情战斗：カミーユVSジェリド。

●将バスク打倒之后，敌方增援出现。

●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励： アップグレードL3、カスタムL3×5

击破奖励： アップグレードL1×13、アップグレードL2×7、アップグレードL3、アップグレードL4×2、カスタムL1×15、カスタムL3×4、カスタムL4、可変フレーム

Session 17f　星の鼓动は爱

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ブライトorクワトロorカミーユ被击破

攻略要点：

●剧情战斗：カミーユVSハマーン。

●经过一定程度的战斗之后更换地图。

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ブライトorカミーユ被击破

攻略要点：

●将ヤザン打倒之后,发生ヤザン与カミーユ的剧情。

●剧情战斗：エマVSレコア。

●全歼敌人之后，更换地图。

胜利条件： 敌方部队全灭

败北条件： ブライトorカミーユ被击破

攻略要点：

●剧情战斗：カミーユVSシロッコ。

●全歼敌人之后过关。

过关奖励



クリア奖励：アップグレードL3、カスタムL3×5
击破奖励：アップグレードL1×9、アップグレードL2×8、アップグレードL3×2、アップグレードL4×2、カスタムL1×8、カスタムL3×8、カスタムL4×4、高机动スラスター×2、可変フレーム×8

Session 18f ギガ・フロート

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorロウ被击破
攻略要点：
●在第2回合，让ロウ攻击敌人之后，发生剧情
●上述剧情发生之后，让ドモン与ロウに交信，发生剧情（EXP50）。
●全歼敌人之后更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorロウ被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ロウVSロンド。
●在ロウ的体力减少时，尽量让我方援军快速赶到他那里，为其回复体力。
●剧情战斗：ガイVSロウ、ガイVSロンド。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL3、カスタムL3×5
击破奖励：アップグレードL1×10、アップグレードL2×6、カスタムL1×2、カスタムL2×6、カスタムL3

Session 19f Lorreleiの海

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ジャミル被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后，更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorジャミルorトニヤ被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后即可过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL3、カスタムL4×5
击破奖励：アップグレードL1×8、アップグレードL4×2、カスタムL1×19、カスタムL3、可変フレーム×5

Session 20f フィオとミオ

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorフィオ被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ドモンVSフェルディナンド。
●消灭一定数量的敌人之后，メルクリウス（ミオ）出现。
●剧情战斗：フィオVSミオ。
●将ミオ打倒之后，フィオ撤退。
●全歼敌人之后，ドモン撤退，更换地图。
胜利条件：东方不败orガルダ被击破
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL3、カスタムL4×5
击破奖励：アップグレードL1×8、アップグレードL7×2、カスタムL1×19、カスタムL3、可変フレーム×4

Session 21f シャングリラの少年

胜利条件：敌方部队全灭→マシュマー被击破
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●消灭一定数量的敌人之后，我方援军出现，胜利与败北条件改变。
●由于アーガマ不能移动，所以要确保敌人不接近我方的主舰，在一定距离之外使用间接攻击进行炮火支援。
●剧情战斗：ジュドーVSマシュマー、カミーユVSマシュマー。
●剧情交信：カミーユVSジュドー(EXP50)、ガロードVSジュドー(EXP50)。
●将マシュマー打倒之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL3、カスタムL4×5
击破奖励：アップグレードL1×4、アップグレードL2、カスタムL1×3、カスタムL2、カスタムL3×3、可変フレーム×3

Session 22f リィナが消えた

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●消灭一定数量的敌人之后，我方增援出现。
●全歼敌人之后，更换地图。
攻略要点：
●敌方增援在第2回合出现。
●剧情战斗：ジュドーVSキャラ、カミーユVSゴットン、カミーユVSキャラ。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL4、カスタムL4×5
击破奖励：アップグレードL1×6、アップグレードL2×7、アップグレードL3、カスタムL1×5、カスタムL3×9、可変フレーム×6

Session 23f マシンと会った日

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
●ドモン最初与敌人交战之后发生剧情（EXP50）。
●全歼敌人之后更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：我方部队全灭
●全歼敌人之后敌方，我方增援出现。
●ウッソ在最初的战斗发生之后，出现剧情(EXP50)。
●剧情战斗：ウッソVSゴットン。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL4、カスタムL4×5
击破奖励：アップグレードL1×5、アップグレードL2×7、アップグレードL4、カスタムL1×5、カスタムL2、カスタムL3×3、高机动スラスター×4、可変フレーム

Session 24f 燃える地球

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorジュドー被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ジュドーVSラカン。
●全歼敌人之后更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭→サダラーン被击破
败北条件：ブライト被击破→ブライトorジュドー被击破
攻略要点：
●从第2回合开始敌我双方援军出现，胜利与败北条件改变。
●剧情战斗：ジュドーVSプル、ジュドーVSグレミー。
●将プル打倒之后，ジュドーが撤退（EXP55）。
●将サダラーン（ハマーン)打倒之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL4、カスタムL4×5
击破奖励：アップグレードL1×5、アップグレードL2×5、アップグレードL4×3、カスタムL1×4、カスタムL3×9、カスタムL5×3、可変フレーム×11

Session 25f リィナの血

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorジュドー被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ジュドーVSグレミー、ミオ与グレミー。
●全歼敌人之后，敌方增援出现，战场配置初期化。
●剧情战斗：ジュドーVSオウギュスト。
●将オウギュスト打倒之后过关。注意即使不打倒サダラーン（ハマーン)也会过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL4、カスタムL4×5
击破奖励：アップグレードL1×10、アップグレードL2×10、アップグレードL3×4、アップグレードL4、カスタムL3×8、カスタムL4×5、可変フレーム×5

Session 26f ダブリンの午後

胜利条件：难民受容完成之后坚持一段时间
败北条件：ブライトorジュドーorハヤト被击破



攻略要点：
●剧情战斗：ジュドーVSラカン。
●全歼敌人之后，更换地图。注意此时ブライト与ハヤト移动不能。让他们发挥间接攻击和补给的作用。
胜利条件：敌方部队全灭→プルツー被击破
败北条件：ブライトorジュドーorハヤト被击破
攻略要点：
●战斗进行一段时间之后，サイコガンダム（プルツー）出现，胜利与败北条件改变。
●将サイコガンダム（プルツー）的HP削减一半之后发生剧情（EXP90）。
●剧情战斗：カミーユVSプルツー、カミーユVSラカン、ジュドーVSプルツー、ジュドーVSラカン。
●将サイコガンダム（プルツー）打倒之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL4、カスタムL5×5
击破奖励：アップグレードL1×8、アップグレードL2×10、アップグレードL3×4、カスタムL3×7、カスタムL4×8、可变フレーム×3

Session 27f マスターアジア暁に死す

胜利条件：ドモン到达指定目标
败北条件：ブライトかドモン被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后，ドモン撤退，更换地图。在这之前不要让ドモン孤立，尽快让他与我方部队合流。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后敌方增援出现（复活）
●再次全歼敌人之后，更换地图。
胜利条件：东方不败被击破
败北条件：ドモン被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ドモンVS东方不败，注意使用ID回复





体力。2次战斗之后结束。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL4、カスタムL5×5
击破奖励：アップグレードL1×19、アップグレードL2×2、アップグレードL3×6、カスタムL1×26、カスタムL4×6、支援火器×30

Session 28f ネエル・アーガマ

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ライオット被击破→ブライトかライオット被击破
攻略要点：
●在第2回合，我方援军到达。
●敌人与我方第2批援军在第3回合增援，败北条件改变。
●剧情战斗：ジュドーVSキャラ、ジュドーVSマシュマー。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL4、カスタムL5×5
击破奖励：アップグレードL1×6、アップグレードL2×5、アップグレードL3×3、アップグレードL4、アップグレードL5、カスタムL3×2、カスタムL4、カスタムL5、可变フレーム×4

Session 29f ダブルエックス机动!

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ガロードVSシャギア、ガロードVSオルバ。
●消灭一定数量的敌人之后，更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破

攻略要点：
●消灭一定数量的敌人之后，我方援军出现。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL5、カスタムL5×5
击破奖励：アップグレードL1×12、アップグレードL4、アップグレードL5×2、アップグレードL6、カスタムL1×19、カスタムL6、支援火器、可变フレーム×6

Session 30f 重なる心

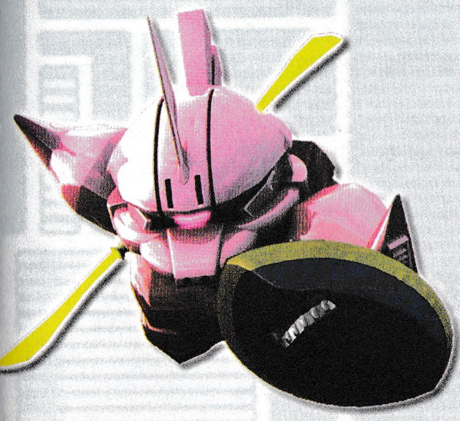
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：フィオかミオかライオット被击破→ブライトorミオ等人被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ミオVSフェルディナンド。
●フェルディナンド被打倒之后会再次复活。
●在第2回合，我方援军到达，败北条件变化。
●全歼敌人之后敌方增援出现。
●剧情战斗：フィオ/ミオVSアークライト、アムロVSアークライト。
●注意アークライト每回合都会回复一次，尽快将其达到。全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL5、カスタムL5×5
击破奖励：アップグレードL1×15、アップグレードL2、アップグレードL5、カスタムL1×12、可变フレーム×8

Session 31f アクシズの战斗

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：



●剧情战斗：モンドVSラカン、ジュドーVSラカン。
●全歼敌人之后敌方增援出现
●剧情战斗：ミオVSプルツー、ジュドーVSプルツー。
●剧情交信：ジュドーVSプルツー（EXP60）。
●全歼敌人之后敌方第2批援军出现。
●剧情战斗：ジュドーVSグレミー、ジュドーVSプルツー、ルーVSグレミー。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL5、カスタムL5×5
击破奖励：アップグレードL2×5、アップグレードL4×10、アップグレードL5×4、カスタムL5×10、カスタムL6×6、支援火器×2、大型フレーム、可变フレーム×5

Session 32f バイブレーション

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorジュドー被击破→ブライト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ジュドーVSキャラ、ジュドーVSマシュマー。
●注意マシュマー被打倒之后会复活。
●全歼敌人之后ジュドーが撤退，敌方增援出现，败北条件改变。
●全歼敌人之后更换地图。
胜利条件：ハマーン・カーン被击破
败北条件：ジュドー被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ジュドーVSハマーン、ジュドーVSハマーン。
●将ハマーン打倒之后过关。注意ハマーン在敌方回合的时候回HP100%回复，使用ハイメガキャノン将其一次打倒。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL5、カスタムL5×5
击破奖励：アップグレードL1×2、アップグレードL2×4、アップグレードL3×8、アップグレードL4×8、アップグレードL5×2、カスタムL4×6、カスタムL5×8、可变フレーム×11

Session 33f 不死の兵团

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●在最初的战斗之后，发生剧情敌人全部复活。
●全歼敌人之后，敌方增援出现。

●剧情战斗：ブライトVSアーガマ、カミーユorファVSアポリー、ガロードVSレイザアorオルバ、ブライトVSアポリーorロベルト、カミーユVSロベルト。
●注意敌人会使用IO回复HP，集中火力将其打倒。全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL5、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL1×11、アップグレードL2×7、アップグレードL4×2、アップグレード6、カスタムL1×7、カスタムL3×9、可変フレーム×4

Session 34f 决着

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●消灭一定数量的敌人之后，敌方增援出现。
●全歼敌人之后，更换地图。
胜利条件：アークライト被击破
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：アムロ、カミーユ、ジュドー、ガロード、フィオ、ミオ、ウッソ、ドモン、ロウVSアークライト。
●优先击破敌方有支援、回复效果的战舰。
●注意アークライト被打倒之后会复活。
●再次将アークライト打倒之后，它的HP会回复一半。
●第三次将アークライト打倒之后过关。

过关奖励

クリア奖励:アップグレードL5、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL1×21、アップグレードL2×11、アップグレードL3×9、アップグレードL5×2、アップグレードL7、カスタムL1×5、カスタムL3×6、カスタムL4×19、カスタムL5、支援火器×2、可変フレーム×3

Session 35f メビウスの轮から

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ジュドー、ドモンVS敌人。
●消灭一定数量的敌人之后，我方援军出现。
●ロウ在最初战斗之后发生剧情。
●アムロ、カミーユがレズン交战之后发生剧情
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL5、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL1×2、アップグレードL2×5、アップグレードL3、アップグレードL4×6、アップグレードL5、カスタムL1×6、カスタムL5×3、カスタムL6×2、支援火器、可変フレーム

Session 36f 忌まわしき记忆とともに

胜利条件：敌方部队全灭→シャア被击破
败北条件：ブライトorアムロ被击破
攻略要点：
●消灭一定数量的敌人之后，敌方增援出现，胜利条件改变。
●剧情战斗：アムロVSクェス、シャア、ギュネイ；カミーユ、ジュドー、ロウ、ガイ、ドモン、フィオ・ミオ、ウッソ、ガロード、ジャミルVSシャア。
●シャア被打倒之后HP全回复，再将其打倒一次即可过关。注意要在一回合之内将其完全打倒。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL6、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL1×2、アップグレードL2×9、アップグレードL4×18、アップグレードL6、アップグレードL7、カスタムL4、カスタムL5×12

Session 37f 予兆の炮火

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：タリア被击破→ブライトorタリア被击破
攻略要点：
●剧情战斗：アレックスVSスティング、イザークがアウル交战之后发生剧情
●ルナマリアがステラ交战之后发生剧情
●与敌人交战到一定程度之后，敌我双方增援出现，败北条件改变。
●让イザーク、ディアッカ与アレックス合流，发生剧情（EXP110）。
●战斗一段时间之后，フィオ・ミオ报告说ガンダム被盗的剧情（EXP110）。
●剧情战斗：レイVSネオ。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL6、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL1×12、アップグレードL2×2、アップグレードL3×8、アップグレードL4、アップグレードL5×2、カスタムL4×7、カスタムL5×3、カスタムL6、陆战パーツ

Session 38f 战场への归还

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破→ブライトかタリア被击破
攻略要点：
●消灭一定数量的敌人之后，敌方增援出现。
●我方援军到达之后，败北条件发生变化。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL6、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL1×6、アップグレードL2×3、アップグレードL3×8、アップグレードL4×3、アップグレードL5×2、カスタムL4×11、カスタムL5×2、カスタムL6×2、支援火器×2

Session 39f 苍天の剑

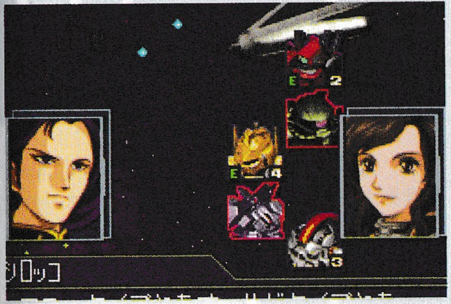
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトかタリアかシン被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后更换地图，第三军出现。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorタリアorシン被击破
攻略要点：
●剧情战斗：シンVSキラ。
●全歼敌人之后过关。
第三军没有必要消灭，但是打倒キラ的可以得到110点EXP。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL6、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL1×5、アップグレードL2×11、アップグレードL3、アップグレードL4×17、アップグレードL5×2、カスタムL3×5、カスタムL5×15

Session 40f ステラ

胜利条件：ネオ与スティング被击破→ステラ被击破
败北条件：ブライトかゲストキャラ被击破
攻略要点：
●シンがネオ、ステラ交战之后发生剧情
●剧情战斗：キラ、カガリVSネオ、ステラ、スティング。
●注意デストロイガンダム（ステラ)被打倒之后会复活。ビーム系武器对它无效，必须用近身攻击的



ビームサーベル等武器将其打倒。在它复活之后暂时无视之，将ネオ和スティング击破，胜利条件改变。
●之后将ステラ打倒过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL6、カスタムL7×5
击破奖励：アップグレードL1×5、アップグレードL2×4、アップグレードL3×7、アップグレードL4×5、アップグレードL7、カスタムL4×5、カスタムL5×2、カスタムL6
胜利条件：敌方部队全灭

Session 41f 混沌の先に

败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：プロフェッサー、ロウ、ミオ、フィオ的最初战斗。
●这一关里被敌人包围，所以要调动MS寻找突破口。全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL6、カスタムL7×5
击破奖励：アップグレードL1×5、アップグレードL2×2、アップグレードL3×4、アップグレードL4×8、カスタムL4×11、カスタムL5×10
胜利条件：敌方部队全灭

Session 42f 自由と正义と

败北条件：マリュー被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：マリュー被击破
攻略要点：
●从第2回合开始，我方援军到达。
我方は动かずに2回合を待つか、援军の到达するマップ左上に向かおう
●剧情战斗：キラ、アスランVSレイ；キラ、アスランVSシン、アスランVSシン。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL6、カスタムL7×5
击破奖励：アップグレードL1×2、アップグレードL2×15、アップグレードL4×4、アップグレードL5×3、アップグレードL7、カスタムL4、カスタムL5×9、カスタムL6×4、カスタムL7

Session 43f 新世界へ

胜利条件：レクイエム　射前に敌方部队全灭（9

ターン以内)
败北条件：ブライトかゲスト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：エターナルVSルナマリア(EXP75)、アスランVSルナマリア、アスランVSタリア、マリュ—VSタニア。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレ—ドL7、カスタムL7×5
击破奖励：アップグレ—ドL1×2、アップグレ—ドL2×13、アップグレ—ドL3×5、アップグレ—ドL4×6、アップグレ—ドL5×2、アップグレ—ドL6×2、カスタムL5×8、カスタムL6×4

Session 44f 最後の力

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●剧情战斗：フィオ、ムウ、キラ、カミ—ユ、ジュド—VSレイ、ロウ、アスラン、アムロ、ドモン、ミオVSシン。
●注意レイ和シン被打倒之后会复活。
●全歼敌人之后过关，男主角路线Clear。

过关奖励

クリア奖励：アップグレ—ドL7、カスタムL7×5
击破奖励：アップグレ—ドL1×2、アップグレ—ドL2×14、アップグレ—ドL3×10、アップグレ—ドL4×8、アップグレ—ドL5×5、アップグレ—ドL6×6、カスタムL2、カスタムL5×7、カスタムL6×5、カスタムL7×7

女主角流程攻略

Session 02n 少女と流星

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ニケア被击破
攻略要点
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレ—ドL1、カスタムL1×5
被击破：カスタムL1×2

Session 03n 星を継ぐ者

Session 04n 木星归りの男

Session 05n ジャブロ—の风

以上三章与男主角路线相同。

Session 06n 少女、独り

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ニケア被击破
攻略要点：
●将フェルディナンド打倒之后，更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ハヤトかニケア被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ニケアVSヒイロ。
●与第三军交战之后，敌方增援出现。
●剧情战斗：エミリアVSヒイロ
●ヒイロ被打倒之后ゼクスが撤退，ニケアHP减半(EXP60)。

过关奖励

クリア奖励：アップグレ—ドL1、カスタムL2×5
击破奖励：アップグレ—ドL1×2、アップグレ—ドL3、カスタムL1×6、カスタムL4×2、支援火器

Session 07n アムロ再び

Session 08n 恋人たち

以上两章与男主角路线相同。

Session 09n ダカ—ルの日

Session 10n 永远のフォウ

以上两章与男主角路线第10、11章相同。

Session 11n 鲜血のシナリオ

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ハヤト被击破、ヒイロ等人任何一人被击破
攻略要点：
●将敌人打倒之后，敌方增援出现。
●剧情战斗：ヒイロVSゼクス。
●消灭一定数量的敌人之后敌方第2批援军出现。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレ—ドL2、カスタムL2×5
击破奖励：アップグレ—ドL1×6、アップグレ—ドL2、アップグレ—ドL3×3、カスタムL1×14

Session 12n ゼ—タの鼓动



本章与男主角路线第13章相同。

Session 13n 影と光

胜利条件：フェルディナンド被击破→敌方部队全灭
败北条件：ニケア被击破→ブライトかニケア被击破
攻略要点：
●将フェルディナンド打倒之后，敌我双方增援出现，胜利与败北条件改变。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレ—ドL2、カスタムL3×5
击破奖励：アップグレ—ドL1×3、アップグレ—ドL6、カスタムL1×7、可变フレ—ム×2

Session 14n ハマ—ンの嘲笑

Session 15n 宇宙の涡

Session 16n 星の鼓动は爱

以上三章与男主角路线第15、16、17章相同。

Session 17n REDとBLUE

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ロウorガイ被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破→ブライト以及ロウ、ガイ被击破
攻略要点：
●消灭敌人之后，第三军与我方援军出现，败北条件改变。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレ—ドL3、カスタムL3×5
击破奖励：アップグレ—ドL1×3、アップグレ—ドL7、カスタムL1×12

Session 18n ヒイロVSカトル

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ヒイロorトロワ被击破
攻略要点：
●将カトル打倒之后，トロワ撤退。
●消灭一定数量的敌人之后，第三军的第2批部队出现。
●继续消灭一定数量的敌人之后，第三军第2批部队撤退，过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレ—ドL3、カスタムL3×5
击破奖励：アップグレ—ドL1×6、アップグレ—ドL2、アップグレ—ドL4×2、カスタムL1×11、カスタムL7、可变パ—ツ×2

Session 19n インフィニティ

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorニケア被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后，更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトorニケア被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后，Wガンダムゼロ（EW）（ア—クライト）出现
●将Wガンダムゼロ（EW）（ア—クライト）打倒之后，サイコ・ガンダムMKII（シルカ）出现。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレ—ドL3、カスタムL4×5
击破奖励：アップグレ—ドL1×7、アップグレ—ドL2、アップグレ—ドL3、アップグレ—ドL7、カスタムL1×11、大型フレ—ム×2、可变パ—ツ×7

Session 20n シャングリラの少年

本章与男主角路线第21章相同。

Session 21n ASTRAY -王道を逸れて-

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトかロウ被击破
攻略要点：
●消灭一定数量的敌人之后，敌我双方增援出现。
●将アストレイ・GF 天（ロンド）打倒之后，它会

移动到アーガマ附近复活。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL3、カスタムL4×5
击破奖励：アップグレードL1×13、アップグレードL2×6、カスタムL1×12、カスタムL3×2

Session 22n リイナが消えた

本章与男主角路线第22章相同。

Session 23n 月に吠える

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破→ブライトかロラン被击破
攻略要点：
●敌方增援在第2回合出现。
●全歼敌人之后,敌我双方增援出现,败北条件改变。
●将ゴットン打倒之后,ロラン在移动之后ハイパー化。
●剧情战斗：ウーフェイVSシルカ。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL4、カスタムL4×5
击破奖励：アップグレードL1×11、アップグレードL2×7、アップグレードL4、カスタムL1×6、カスタムL3×3、カスタムL5×2、支援火器、可变フレーム×5

Session 24n 燃える地球

Session 25n リイナの血

Session 26n ダブリンの午後

这三章与男主角路线第24、25、26章相同。

Session 27n ネエル・アーガマ

本章与男主角路线第28章相同。

Session 28n 新たなるG

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ロウ被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后，更换地图。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトかロウ被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后，敌方增援出现。
●剧情战斗：ロウ等人VSカナード。



●カナード被打倒之后复活，敌方第2批援军与我方援军出现
●剧情战斗：ヒイロVSカナード。
●将カナード打倒之后，ドレイク级出现。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL4、カスタムL5×5
击破奖励：アップグレードL1×16、アップグレードL2、アップグレードL3×2、カスタムL1×4、カスタムL2×7、カスタムL4×4

Session 29n 勇气あるもの

胜利条件：敌方部队全灭→カナード被击破
败北条件：ブライトorプレア被击破
攻略要点：
●在第2回合敌方增援出现，胜利条件改变。
●剧情战斗：カナードVSプレア。
●カナード被打倒之后会复活。
●再次将カナード打倒之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL5、カスタムL5×5
击破奖励：アップグレードL1×14、アップグレードL2、アップグレードL4、カスタムL1×8、カスタムL4×3、カスタムL5×4、可变フレーム

Session 30n アクシズの战斗

Session 31n バイブレーション

这两章与男主角路线第31、32章相同。

Session 32n 出击Gチーム

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト以及ニケア、ヒイロ被击破→ブライトorヒイロ被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ウーフェイVSトレーズ。
●将トレーズ打倒之后，残余的联邦军撤退。敌方增援出现，ニケア撤退，败北条件改变。
●シルカ被打倒之后会复活。
●将ミリアルド打倒之后，ヒイロ撤退。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL5、カスタムL5×5
击破奖励：アップグレードL1×21、アップグレードL2×5、アップグレードL3×2、アップグレードL4×2、アップグレードL7、カスタムL1×14、カスタムL2×2、カスタムL3×3、カスタムL5、支援火器×2、可变フレーム×10

Session 33n 心、坏れて

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●ミリアルド被打倒之后会复活。
●全歼敌人之后过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL5、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL1×5、アップグレードL2×5、アップグレードL3、アップグレードL4×5、アップグレードL7、カスタムL1×2、カスタムL4×3、カスタムL5×2、カスタムL7、支援火器、可变フレーム×4

Session 34n 霸道の果てに

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライト被击破
攻略要点：
●全歼敌人之后，更换地图。
胜利条件：アンフィニ的HP减少为0 →全员与アンフィニ进行交信
败北条件：ブライトorライオット被击破
攻略要点：
●インフィニティ被打倒之后HP全回复,胜利条件改变。
●全员与アンフィニ交信之后，再让ライオット和アンフィニ交信。
敌我双方增援出现，胜利与败北条件再次改变。
胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ブライトまたはライオット、ニケア被击破
攻略要点：
●剧情战斗：ニケアVSアークライト。
●アークライト被打倒之后复活,敌方第2批援军出现。
●之后将アークライト打倒又复活一次，再全歼敌人之后即可过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL5、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL1×8、アップグレードL2×6、アップグレードL4×10、アップグレードL5×3、カスタムL1×8、カスタムL3×2、カスタムL4×2、カスタムL5×15、カスタムL7、支援火器、可变フレーム

Session 35n 血と绊と

胜利条件：敌方部队全灭
败北条件：ニケア、エミリア以及ライオット被击破
攻略要点：
●将シルカ打倒之后，ニケア撤退，敌方增援出现。
●全歼敌人之后更换地图。
胜利条件：シルカ被击破
败北条件：ニケア被击破
攻略要点：
●将シルカ的HP打掉一半之后发生剧情，シルカ、ニケアHP全回复。
●再将シルカ打倒即可过关。

过关奖励

クリア奖励：アップグレードL5、カスタムL6×5
击破奖励：アップグレードL2×2、アップグレードL4、カスタムL5×7

Session 36n メビウスの轮から

Session 37n 忌まわしき记忆とともに

Session 38n 予兆の炮火

Session 39n 战场への归还

Session 40n 苍天の剑

Session 41n ステラ

Session 42n 混沌の先に

Session 43n 自由と正义と

Session 44n 新世界へ

Session 45n 最後の力

以上各章与男主角路线35—44章相同。



以“家族关爱”和“手足亲情”为主题制作的《最终幻想水晶编年史》（以下简称FFCC）终于在NDS平台上登场了。这个系列已经发表了3款作品，在玩家口碑中积攒有一定的人气。刚刚发售的本作分成化身为双胞胎主角进行故事的单人剧情模式，以及最多能让4人同时游玩的多人联机模式。在不同的模式里，可以分别从情节与系统这两方面，体验沿着主题而逐渐展开的冒险旅程。另外，SQUARE ENIX请到了日本人气女歌手aiko为游戏演唱主题曲《星のない世界》（没有星星的世界），而且单曲CD比游戏早一天发售。

NDS	SQUARE ENIX	2007年8月23日
	A・RPG 1~4人/5040日元	
最终幻想水晶编年史-命运之轮	1Gb	

角色介绍

阿鲁

【种族：犹库族】

阿鲁是教导魔法学给双子姐弟的老师，似乎尤利不在身边，杰琳卡就无法使用魔法了。他建议没办法将水晶运用自如的两人学习知识，不过只有在上课的时候会很认真。

犹库族精通魔法学和药草学，能够轻松自如地施展各类魔法。职业特技是可以看见隐藏的平台机关，并使用魔法杖令其显形出来。

尤利&杰琳卡

【种族：克劳瓦德族】

尤利与杰琳卡是一对双胞胎姐弟——好奇心旺盛并且心地很善良的少年，和从外表上看正义感很强但实际上内心纤细的少女。尤利很信赖总是说自己是“姐姐”的杰琳卡，却又强调两人的“立场相同”。他们相互理解，彼此都是对方所不可或缺的重要存在。

克劳瓦德族族就是很标准的战士啦，职业特点是可以做出连续攻击的动作，全部命中敌人的爽快感无与伦比，适合初心者上手使用。

纳修

【种族：塞露蒂族】

拥有灵活敏捷的身躯，跳跃能力非常出众的不可思议少年。能够跟森林里的野生动物们交谈，在不慎中毒时被尤利一行人救下，从此加入进了冒险者的队伍之中。

塞露蒂族使用的武器是弓箭，远距离的射程范围是职业最显著的特征。与其他种族不同，认为什么事都应该优先考虑自己才是美德。

咪丝

【种族：利鲁迪族】

咪丝是利鲁迪族的炼金术师，个性稳重且意志坚强，嗜好是很享受尤利的摸头。在传授炼金术给双子姐弟的同时，也在生活方面无微不至地照顾着他们。

利鲁迪族虽然看起来身材矮小，但实际上是能够独挡一面的大人。通过炼金术精制出魔法和药草，还能穿过一些地形狭窄的空间。

基本操作

由于FFCC系列被定位成着重强调流畅的动作性为主的角色扮演类型，所以游戏里面的小技巧很多，比如物品栏里的魔法和回复道具可以直接拖出来扔到地上，一些看似上不去的高台可以通过这种叠罗汉的方法跳上去。按住A键不放会进入蓄力状态，移动速度加快，走到怪物身边松手还能够施展威力强劲的蓄力攻击，不过会消耗角色的SP(Skill Point，技能点)；跳跃中长按A键可以向下猛击，用来开启某些特定的机关，作为攻击的时候则无视敌人防御。被敌人打飞后，在空中可以通过连按A或B键来受身，缩短倒地的硬直时间。咏唱魔法的途中可以按Y键取消，按L键能够锁定魔法于任一点，这是游戏后期开启机关时经常要用到的技巧。

按键	说明
方向键	控制移动
A	调查/攻击
B	取消/跳跃
X	魔法/道具
Y	举起/扔出
R	职业特技
L	锁定魔法
SELECT	无用
START	呼出菜单

系统解说

本作最大的特点就是将游戏划分成为两大块——单人剧情模式和多人联机模式。两个部分彼此间并非是完全独立的存在，而是或多或少地有一些微妙的联系互动。有一点很让人感到遗憾的是游戏不支持wi-fi通信，不过就算在周围找不到能够一起联机的朋友，也可以自己一个人在多人模式里面单独冒险，当然在难度方面就大大提升了。多人模式里面的任务都比较有意思，推荐找几个朋友一起联机才能完全体会到游戏的乐趣。



由于单人剧情模式和多人联机模式的迷宫没有多少区别，唯一的不同之处在于多人模式下如果没有解开谜题的必要同伴，那么系统会提前将机关打开以方便游戏继续进行下去，算是很体贴的人性化设定呢。下文仅以单人剧情模式为基准攻略本作的流程，直接以联机模式开始游戏的同学请有条件地参考即可。

流程攻略

故事从一个下着雨的夜晚开始，一名神秘模样的怪人在大雨中走进了一个村子。忽然间天空一道闪电划过，照亮了眼前的这个怪人——他的眼睛居然闪现出恶魔一般的深红色。（题外话：这个造型好像《王国之心》里面的杂兵无心 —v—）雨下得越来越大，这个杂兵，好吧，我是说这个怪人的身影却逐渐消失于村子的中央……

~幼年期~

一大早醒来，主角尤利(ユ リ ィ)和他的姐姐杰琳卡(チェリンカ)看到父亲正在劈生火做饭用的木柴，姐弟俩跃跃欲试地想要帮忙，结果两个人连柴刀都举不起来。这时候阿鲁(アル)和咪丝(ミ ス)从远处走来，杰琳卡用力抱住阿鲁摇晃的欢迎动作很让他受不了，不过咪丝就很享受尤利的摸头了（好萌呀好想带回家 >_<）。在父亲的指导下，姐弟俩闭上眼睛集中精神，终于齐心合力地将柴劈开。

【自分の村】



◆剧情结束后可以在村子里四处移动，顺便习惯一下操作的感觉，往右边走会触发情节。

◆尤利嚷嚷着要去探险，带着姐姐一块进入“里山の洞窟”。

【里山の洞窟】

◆推荐还是看一下教学过程的环节，以后遇到问题时可以查看附近的提示牌。

◆踩下门口边的机关打开栅栏。

◆按方向键推动石块前进，踩下高台处的机关让大岩石撞破墙壁。

◆砍动把手让两边的栅栏升起，随便先进入哪个门都没关系。右边的房间需要打倒全部的敌人后门才会自动打开，然后来到从上面进入的房间。

◆打破岩刺障碍物即可进入下一个房间。

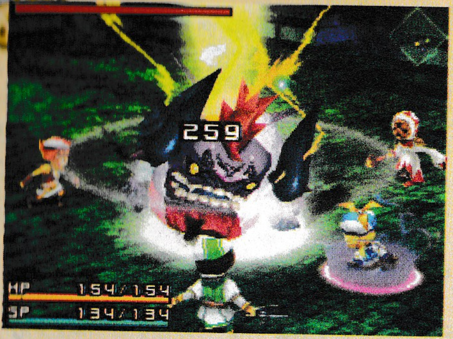
◆绕回到刚才房间的上层，举起蓝色石板放进之前看到的机关里面。

◆两个方块一个用来开门一个用来做上下层的跳台，下面有水晶记忆点，可以用来全恢复体力跟异常状态。跟旁边的莫古利对话收集卡片，还可以把它举起来，它就会开始飞，然后丢东西下去，这个时候按B键跳下去就可以开始捡了，这些东西有素材、卷轴、药品和魔法球（学会魔法之后）。如果一直挂着，到最后莫古利会踢你一脚……

◆先踩底下的开关让屏障升起，再到高处踩开关让大岩石撞破墙壁，将敌人消灭干净后取得蓝色石板开门。（这里有个红色机关目前无法打开，等学会魔法后可以再回来）

BOSS战

弱点是尾巴上的红色水晶，攻击这里的话会更有效率。分布于4个角落里的宝箱中都有回复道具，很轻松地获胜。



【自分の村】

◆晚上去地图左上角找到父亲，触发剧情。原来姐弟俩的母亲在生下他们不久后就去世了，她的家族是代代相传的巫女。聊着聊着感觉天气越来越冷，父亲决定明天一大早就去王都采购过冬用的货物。

◆杰琳卡起了个大早，跑去问阿鲁关于魔法水晶的事情。为了不让父亲带着尤利先行出发，她把睡着的莫古利拖到门前想堵住出口，可父亲稍微一用力就推开了，可怜的莫古利就这样在梦中被推倒……

◆从左边离开村子，在地图画面上选择“レベナ・テ・ラ”。

【レベナ・テ・ラ城下町】

◆父亲嘱咐姐弟俩3点的时候在中央广场集合，跟周围的人对话了解一下王都的情况吧。钟响三下后到中央喷水池前触发事件，父亲不知道什么原因独自一个人走进右边的小巷里，姐弟俩见状也跟了上去。

【见舍てられた街】

◆咏唱火魔法击破红色的封印球进去。其实这里如果身上魔石足够多的话，可以一个一个地拖出来叠成罗汉跳上高台，再点燃蜡烛就可以打开红色机关对面的门了。

◆把冰魔石拖出来，放在封印台上打开门。

◆咏唱火魔法点燃蜡烛，如前所述。

◆沿路敲击把手前进，把敌人全部消灭后蓝色石板



出现，放入机关内开门。

◆咏唱冰魔法击破蓝色的封印球，通过随之开启的浮游平台来到水晶记忆点，然后再咏唱火魔法击破红色的封印球，通过浮游平台抵达高处，进入左边入口。（右边的BOSS房间现在缺少蓝色石版）

◆跳起后按住A键往下突刺启动褐色机关开启高处的铁门，然后咏唱火魔法击破红色封印球，通过浮游平台到达高处进入铁门。

◆一路往下，咏唱火魔法点燃3根蜡烛后出现通路，把火魔石和冰魔石分别放到相应颜色的封印台上。打开封印门的同时会有敌人的埋伏，要小心。

◆咏唱冰魔法击破蓝色封印球，通过浮游平台取得旁边的蓝色石版后又回到之前的记忆点处，上去往右走打开BOSS房间的门。

【自分の村】

BOSS战 弱点是胸口上的红色水晶。使用雷魔法的话能够把它整个打翻过来，跳上去猛踩一通就可以轻松获胜。

◆睡醒后出门，到下方屋子的2楼找咪丝对话。

◆出门时遇到阿鲁触发剧情，在地图画面上选择“ヴァ　ル山”。

【ヴァール山】

◆一条直路通往山顶，但地形比较大，要经常利用到阿鲁的特技来开通隐藏的道路。多留点心一般不难找到路，山顶上是BOSS。

◆BOSS战，弱点是头部的红色水晶。战斗的难点倒不是这只飞行系的大鸟有多难缠，而是狭窄的空间不方便发挥出全部实力，一不小心就容易掉下悬崖。推荐使用冰魔法冻住BOSS后再集中攻击，旁边由电脑控制的阿鲁可以不用理会。

~青年期~

【自分の村】

◆到下方屋子的2楼找咪丝对话。

◆出门前往“ヴァ　ル山”。

【ヴァ　ル山】

◆跟上次一样朝着山顶的方向走，基本也没什么难点。在看到有铁架的地方，把它往右边拉到尽头就是了，这样岩石块就会被顶住而不会掉下去。走到尽头有块提示牌的地方，把木牌旁边的岩石拉一下就有路出来了，进去后是BOSS。

【レベナ・テ・ラ】

BOSS战 阿鲁竟然被困在红色水晶的里面。BOSS位于一个高台上，只能以跳跃或魔法攻击。此外它的魔法攻击很强悍，尤其是火焰魔法，虽然被打中一次没什么，但火魔法有持续灼烧的特点，所以累计造成的伤害相当可观，要多加注意回复。

◆进入王城跟最上面的卫兵交谈，出城后触发剧情。

◆在地图画面上选择“深渊の森”。

【深渊の森】

◆来到森林，进入右边的入口。

◆咏唱火魔法烧掉蜘蛛网前进，注意红色冒泡的地带有毒。

◆走至左上方比较矮的墙前面，把同伴当垫脚石跳上去，再按L键召回同伴进入下一个区域。

◆前行不远后触发解救纳修（ナッシュ）的情节，他作为新的同伴加入进队伍，这里要利用他的2段跳特技，跳上高处的平台进入下一个区域。

◆用弓箭射击靶心机关让浮游平台移动抵达对面，到下方利用2段跳跳上高处平台，在那块牌子面前直接起跳即可抓住绳索，方向键移动到中间的T字型平台后下来进入下一个区域。

◆水晶记忆点房间，存档后前进。

◆这里有个大型的浮游平台，必须让钉住平台的4棵黄色植物开花才能启动，4棵植物分别由4块靶心控制。进去后即可看见第一块靶心，第2块在中间盆地的左边，打完这两块先暂时前往下一个区域。

◆通过右下的出口进入下一个区域。

◆利用阿鲁的特技发现浮游平台跳上高处，纳修射中对面的靶心来移动木板，通过木板移动到左边的高处平台，回到大型浮游平台的场所。

◆进入后看见第3块靶心，之后移动到此高处平台的下方边缘，可以看到树木的圆顶，跳上去。通过树木跳跃移动到另一处高处平台，看见第4块靶心。4块靶心全部射倒后，中间的大型浮游平台启动，跳上去前往BOSS的房间。

【レベナ・テ・ラ】

BOSS战 弱点是中间的红色水晶。由于BOSS大部分时间嘴巴都是张开的，直接跳上去狂砍能够造成很大伤害，中毒状态可以不用理会。BOSS的叶片会做出回旋转的攻击，稍加注意回复便不难取胜。

◆与王城前的士兵对话后进入城堡。

◆在地图画面上选择“レラ・シエル”。

【レラ・シエル】

◆利用2段跳通过断桥边上的残垣断壁到达对面，这里要利用阿鲁的特技发现断桥中间的浮游平台以方便来回往返。

◆发现一个已经没红色封印球的机关，暂时没什么用，直接进入下一个房间。

◆射倒靶心让蓝色浮游平台升起，2段跳通过到达



对面。

◆利用阿鲁的特技发现浮游石块后前行，按方向键推动石柱改变水位，进入下一个房间。

◆先用阿鲁的特技发现石块，然后再让尤利去踩红色机关，接着纳修射击靶心打开铁门。

◆水晶记忆点房间，存档后出门。

◆教程环节，熟悉咪丝的操作。咪丝的特技是按住A键蓄力后出现一只壶，松开即可钻进壶内滚动，用此方法可以通过狭小的洞口，移动中按方向键还可以改变方向，用此方法顺利通过毒针地带。从中间的孔落下后看见设置好的跳板，用滚动特技会自动跳起到对岸，再用滚动特技撞击门可以让封印消失。跳下后则是模拟战，用滚动特技消灭敌人，之后在红色机关上蓄力，用壶压住机关让浮游方块升起露出洞口，然后直接走过去落下。最后是炼金术的演示，看完后捡起火魔石放在封印台上出现传送点。

◆踏上传送点回到上一个房间，直接从出口处离开。

◆往下移动通过楼梯前往高处，再利用咪丝的滚动特技到达对面高处。把火魔石和冰魔石分别放到对应封印台上阻断水流，出现通道进入BOSS的房间。

◆BOSS战结束后出门就是水晶记忆点，前进不远

BOSS战 弱点是头部的红色水晶。这是到目前为止难度最大的一关，由于BOSS是条大鱼，所以场地是个蓄水池，除了水池边，就只有池中的四块浮游板能靠近BOSS进行物理攻击。在岸边时BOSS有两种攻击：一种是头上水晶发出的辐射激光，附带麻痹效果；一种是口里喷出的气息。无论哪种都是范围攻击，并且如果靠得太近还会被连击。而在浮游板上时BOSS除了以上攻击外，还多了两种攻击：嘴里发出的慢速跟踪水泡，爆发时小范围攻击判定；一种是把浮游板弄沉，效果跟直接掉进水里一样。

推荐用冰魔法先冻结住BOSS，然后操作尤利跳上浮游板进行物理攻击。这样就算状态消失后BOSS也主要面向主角攻击，而不会转头追向水池边上的同伴。辐射激光和气息攻击被命中后是肯定会掉进水里的，跟踪水泡则可以回避掉。此战的消耗比较大，请做好充分的准备。

会触发剧情。

◆剧情后与纳修、杰琳卡、阿鲁、咪丝分别对话，之后脱离返回王城。

【レベナ・テ・ラ】

◆来到王宫与那个假的阿鲁对话。

◆进入国王的房间，触发回忆剧情。

【罪人岛】

◆一开始的水晶记忆点可以存档，旁边有莫古利连锁商店（其中有一只说的是英语 —v—），建议在这里强化一下装备。

◆先来到右边的白色石块，使用咪丝的特技变出壶，等一会壶会浮起来。上去后踩下红色开关，等岩块飘到中间的位置就举起蓝色石板前往蓝色机关。

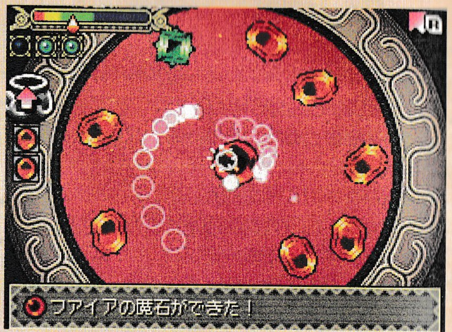
◆利用浮游壶上去，然后从下方出口离开。虽然这里的熔岩有伤害判定，但还是可以跳下去行走的。

◆沿着冰地外围的边缘前行，绕一圈后可以看到蓝色石板被气球吊着。以石板为踏台用2段跳跳上高处，用弓箭把气球射破就可以取得蓝色石板。把石板投入蓝色机关上通道出现。

◆这里的封印有3个，分别是火、冰、雷，只需要把相应的魔石分别放上去就可以了。前行没多远就可以看得见红色的封印台，然后往左下移动用2段跳跃过熔岩移动到高处，通过会掉落的石板即可看到黄色的封印台；沿路而下，击碎冰块前行就可以看到最后的蓝色封印台。

◆先踩下眼前石块中间的机关，等浮上去后踩第二块的开关，浮到一定高度时可以看到被气球吊着的蓝色石版，射下来，带着石板根据左下角箭头指示的方向走。在绿色石块上用咪丝变出壶，当出现翅





膀图案时就可以举起来按住B键滑翔到右边的浮游平台上。然后用阿鲁的特技发现断路中间的石块，从上边狭小的通路一直通往蓝色机关的所处地。

◆水晶记忆点房间，存档后离开。

◆沿路移动到左上角，2段跳过去后消灭敌人出现浮游壶的白色石块。浮上去后前行至尽头，消灭敌人后出现魔法台，用阿鲁的特技发现藤枝，顺着爬上去没多远再用阿鲁的特技画出漂浮的石块。消灭出现的怪物出现靶心，射倒后出现浮游平台，跳上后，消灭出现的敌人，出现绿色石块，用咪丝的特技飘到不远处的传送点进入BOSS房间。

【？？？】

BOSS战　巨兽与典狱长的组合，有两个形态，弱点依然是红色水晶。第一形态的红色水晶在典狱长身上。只需多打几下他就会摔到地上，然后集中火力猛砍红色水晶。典狱长死之前把红色水晶扔进坐骑嘴里，巨兽进化为第二形态，红色水晶在尾巴的后端。这个形态下的巨兽攻击力很高，电脑控制的同伴可能很快就会浮云，不过巨兽的硬直时间也很长，还是老办法，咏唱冰魔法冻住它后集中攻击尾巴上的弱点红色水晶。击倒BOSS之前别忘了要先把队友复活哦。

◆剧情结束后去水晶记忆点存档，旁边还有莫古利连锁商店。

◆清理完全部的敌人后浮游石块出现。

◆从右上方的出口离开。

◆用咪丝变出壶飘至对面，把雷魔石放在封印台上出现连接通道。纳修射倒靶心后出现浮游石块，黄色封印球用雷魔法击破，旁边的浮游平台启动。

◆用阿鲁的特技发现浮游平台，将旁边的3支蜡烛快速一次性点燃后出现石板通路，两个绿色石板的位置用咪丝变出壶飘到下方进门。

◆先往左上走，把靶心射倒后出现连接中央的通路。把火、冰、雷魔石放进相同颜色的封印台上，分别开启对应的三扇门，踩下红色门前不远处的机关出现另一条连接中央的通路。

◆进入黄色门，用阿鲁的特技点燃蜡烛后出现第1块浮游石板。

◆进入蓝色门，用阿鲁的特技点燃蜡烛后出现第2块浮游石板。

◆进入红色门，来到蜡烛前用阿鲁的特技点燃出现通路，全灭敌人后出现蓝色石板，放在机关上开启门。

◆用阿鲁的特技画出浮游石板，一次性快速点燃3支蜡烛后中央的通路终于连接完毕。跳下去前往右边的出口。

◆水晶记忆点房间，存档后进入BOSS的房间。

【レベナ・テ・ラ】

BOSS战　分为两个部分。一开始先是与尤利的父亲战斗，他的动作慢攻击力也不高，很快就能结束；主角父亲被打倒后真正的BOSS出现，它跟之前隐形的怪物一样是不死系，必须用回复魔法才能让其现身。BOSS的攻击力一般，但是会使用状态系魔法，弱点依然是胸口上的红色水晶，小心应付便不难取胜。

◆一开始有水晶记忆点可以存档，旁边的莫古利连锁商店用来更换装备和补给药品。

◆把所有敌人全灭后红色封印球出现，咏唱火魔法击破启动浮游平台。

◆前往右下方，跳起把气球射破让雷魔石沉入水中爆破掉黄色封印球，水位下降后把箱子推出去，进入下一个房间。注意经过一段时间后水位会自动复原，所以动作不要太磨蹭。

◆来到水晶记忆点房间，把柱子推进墙里即可令门开启。

◆电梯选择向下一层，通过绳索到右下角出口。

◆把柱子推入墙内让水位下降，返回刚才的房间。

◆在右上角利用咪丝的特技滚过狭小的空间，把柱子推进墙里令水位再次下降，之后从右下角的出口离开。

◆直接前往本层的电梯，选择向下一层。

◆用咪丝的滚动特技撞开门。

◆从左边的楼梯上去推下两个箱子，用咪丝变出壶飘到左边取得一块蓝色石板，放入右边的机关，然后进入高处的出口。

◆纳修射倒靶心，再通过阿鲁的特技发现石块，然后用咪丝的滚动特技通过。

◆把雷魔石投进水里引爆黄色封印球后水位下降，把柱子推入墙内让水位降至最低，露出水晶记忆点。

◆返回到刚才取得蓝色石板的房间，将第2块蓝色



石板放进另一个机关后，开门进入BOSS的房间。

【レベナ・テ・ラ王城】

BOSS战　又是之前的那条杂鱼。场地环境依然跟上次的一样，但中央的水池只剩下一块浮板。强化过能力的BOSS却忘记了强化属性，还是采取不变应万变的冰魔法冻结战术，站在惟一的那块浮板上以肉搏战取胜。

◆与国王对话触发情节。

BOSS战　就是“？？？”那只，弱点没变还是身前的红色水晶。追加了一个手腕分离的招式，攻击力比较强应考虑优先击破；而且当手腕分离出来时，要注意红色水晶有时会转移至手腕处。

◆在合成屋整顿好装备后，前往街道左边的“クリスタルの神殿”。

【クリスタルの神殿】

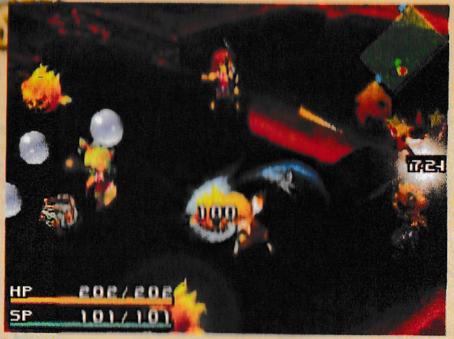
◆跟国王对话触发剧情，紧接着进入BOSS战。假面男的攻击方式很单调且破绽很大，不攻击的时候都是待在地面，毫不客气地冲上去一顿猛砍；当他的HP降到一半以下时，会增加分身攻击和跳跃中急速下坠攻击，后者很不好躲避。建议先把血少的分身击破再集中进攻本体，取胜后从左边的入口进入神殿。

◆清理完敌人后浮游平台出现，乘上去进入上方的出口。

◆解决掉狮子兽后红色机关出现，踩下让浮游平台活动，跳下去站在大型红色机关上按L键召唤同伴集体压下，隐藏石块出现。返回到刚进入神殿的房间从右边出口离开。

◆这里把守着游戏里的第一个BOSS，不过它已经降格为了杂兵，击倒它之后门会自动打开。

◆用咪丝的特技滚过去铁栏，踩下上边的红色机关打开小铁门，在右边2段跳跃上去后踩下红色



机关可以放下绳梯。这个房间最上层的中间，用阿鲁的特技画出3块隐藏的石块，跳过去前往下一个房间。

◆这片区域有毒，在中间蓝色那块地板上让咪丝变出壶，举起后在壶范围内则不会受到瘴气的影响，进入左上方的出口。

◆同时击破两个黄色的封印球即可开启大门。

◆击中把手可切换红蓝屏障，将中间上方的铁架子先拉出来，在右边同时击破红蓝两个封印球后开启上边的门。将3个石块分别压住3个红色开关，自己再踩着一个即可开启空中浮游平台。跳上平台通过绳索来到右边的平台取得蓝色石板，再一路小跑回去放入机关开启中间的门。先进入中间的门。

◆这一层是无限循环的房间，有水晶记忆点和炼金元素房，存档后返回刚才的房间进入右上方的门。

◆将敌人清理干净后蓝色石板出现，放入机关打开铁门，红色机关那里则需要跳起按住A键踩下才会出现两个靶心。用纳修跳上右边的靶心，转向左侧就能够在同一时间内一齐射倒两个靶心，再把之后出现的两个蜡烛同时点燃就有隐藏通路出现了。

◆又是一片有毒的区域，全灭敌人后蓝色石板出现。踩下左边的红色机关令瘴气消失，站在白色地板上用咪丝变出壶来飘上去。（不把之前房间的铁架子先拉出来的话就无法前进，露琪当时在这里卡住叻好长时间 —0—）

◆这里有水晶记忆点，存档后先进入右边。

◆用阿鲁的特技画出浮游平台，跳上去后在中间大门位置再画出一个较小的浮游石块，返回水晶记忆点的房间往左边前进。

◆先射倒左边的靶心让浮游平台移动，然后射击黄色拉杆打开铁门，再踩下红色机关让另一块浮游平台移动。操作阿鲁单独跳过去，先点燃眼前的几支蜡烛，然后跳上移动平台利用惯性加速来点燃角落里的两支蜡烛，全部点燃后移动机关启动。在中间铁门的旁边有个红色机关，踩下去打开的小铁门方便往返间储存进度。先跳入下方踩下红色机关让岩石球出现，然后推动它压住另一个红色机关让蓝色石板出现，放入机关后铁门打开。

◆将这里的3只隐形蝙蝠都消灭，在那个较小的浮游石块上会出现蓝色石板，防入机关即可开门进入。

◆举起3个石块分别压在周围的印记上开启中央的传送点，传送至BOSS的房间。

BOSS战

教皇的攻击方式主要有暗黑光束扫射，每次引发的异常状态都不同，攻击力和射程范围都相当讨厌，另外防护罩也会在他身旁围绕一小段的时间。教皇还会分别放出两颗自爆水晶和背部的装饰进行范围攻击，这个时候他胸前的红色水晶就完全暴露在外了。建议不用理会同伴的行动，操作使用的角色绕到教皇后面进行攻击，因为在背后可以完全回避掉暗黑光束的扫射，然后等教皇的弱点出现过去一阵猛砍就能够取胜。

【レベナ・テ・ラ】

◆4名同伴交替整理装备，差不多之后便前往最终的神殿吧。

【月の神殿】

BOSS战

4名同伴各自的BOSS战：
阿鲁的BOSS战，以火魔法攻击轻松取胜；
咪丝的BOSS战，用冰魔法冻结住攻击轻松取胜；
纳修的BOSS战，2段跳跳上头部猛踩轻松取胜；
尤利的BOSS战，绕到背后处猛砍尾巴轻松取胜。

◆进入中央的传送点会被传送至异域进行战斗，前两块平台只需把红色水晶击破后迅速跳上下一块平台即可，无须全灭敌人。在第3块平台上展开最后一场华丽的正面交锋。

BOSS战

最终BOSS战，弱点是腹部上的红色水晶。一开始时应该优先把周围的水晶清理干净，然后躲到教皇的身后就可以基本上无视BOSS的魔法，他的HP降低到一半以下时场景转移至宇宙空间，同时教皇的HP完全补满，我方依然是之前的受损状态。此时BOSS开始频繁使用暗黑光束扫射，不用再去管同伴的伤亡情况，全力操作角色施展必杀技猛攻弱点
处。当教皇的HP只剩一点时，千万记得先把同伴复活。切记！

◆击倒最终BOSS后，一个巨大的魔法光环在绕着教皇旋转。这时一人咏唱一种魔法（随便什么属性都可以，相同的也行）把魔法圈锁定到光环上，不然将陷入反复地打最终BOSS的无限循环中。4名同伴全部锁定完毕后，邪恶的教皇被永远封印在了另外一个平行的空间里面。



【レベナ・テ・ラ】

◆街道上可以见到阿鲁、咪丝和纳修，可是他们却不记得主角姐弟俩的事情，因为这也是在另一个平行世界。去王城面见国王，对完话后返回“自分の村”，好好地欣赏结局吧……

二周目要素

◆继承一周目的所有资料，包括能力值和全道具，敌人则明显强化。

◆增加新的掉落素材和卷轴，不过二周目的装备除了武器外其它防具都不会在角色外观上显示，这应该是指引大家接着去玩多人联机的模式。

◆青年期时增加隐藏迷宫——リバーベル，只有两个版面但是地图上充满瘴气，BOSS其实就是NGC版里的第一只BOSS。

游戏研究

魔法一览表

本作里虽然只有6种最基本的魔法，但通过彼此的组合能够融合成更高级别的魔法，使用方法就是让魔法光圈相互叠加，当两个同属性魔法的光圈完全重叠时，强化魔法名称的后面会多一个“+1”，威力比普通的融合魔法还要高。另外比较有意思的一点是，不仅可以和队友配合施展出上位魔法，还能够反过来利用敌人的魔法为我方铺垫，略有不同的是在融合魔法的名字前面多了“よこどり”前缀。不过高级魔法的融合需要一定的时间，这个过程很容易被敌人打断，所以就实用性上来说其实并不算高。

魔法名	魔法组合	效果
ファイア	—	初级火属性魔法，附带灼烧效果
ファイラ	ファイア+ファイア	中级火属性魔法，附带灼烧效果
ファイガ	ファイア+ファイア+ファイア	高级火属性魔法，附带灼烧效果
ブリザド	—	初级冰属性魔法，附带冻结效果
ブリザラ	ブリザド+ブリザド	中级冰属性魔法，附带冻结效果
ブリザガ	ブリザド+ブリザド+ブリザド	高级冰属性魔法，附带冻结效果
サンダー	—	初级雷属性魔法，附带麻痹效果
サンダラ	サンダー+サンダー	中级雷属性魔法，附带麻痹效果
サンダガ	サンダー+サンダー+サンダー	高级雷属性魔法，附带麻痹效果
ケアル	—	初级回复魔法，回复少量HP
ケアルラ	ケアル+ケアル	中级回复魔法，回复大量HP
ケアルガ	ケアル+ケアル+ケアル	高级回复魔法，完全回复HP
レイズ	—	初级复活魔法，复活同伴
アレイズ	レイズ+レイズ	高级复活魔法，完全复活同伴
クリア	—	初级驱散魔法，回复少量SP
クリアラ	クリア+クリア	中级驱散魔法，回复大量SP
クリアガ	クリア+クリア+クリア	高级驱散魔法，完全回复SP
バリア	クリア+ファイア	护罩魔法，防御力变为两倍
スロウ	クリア+ブリザド	缓慢魔法，附带减速的效果
ヘイスト	クリア+サンダー	加速魔法，移动力明显提升
グラビデ	ファイア+ブリザド+サンダー	重力魔法，附带不能跳跃的效果
ホーリー	ケアル+レイズ+クリア	神圣魔法，对不死系敌人有特效
バイオ	ファイア+ブリザド+ケアル+レイズ	毒属性魔法，附带持续伤害
クエイク	ファイア+サンダー+ケアル+クリア	地属性魔法，引发地震效果
メテオ	ブリザド+サンダー+レイズ+クリア	陨石魔法，附带晕眩的效果
アルテマ	ファイア+ブリザド+サンダー+ケアル+クリア	究极魔法，攻击范围全屏幕

职业技能一览表

跟前作一样，根据不同种族的特征来划分职业，总共有4种职业。职业间没有很明显的强弱之分，每个职业都有独到的优势和技能，但在上手度上稍微有一些差别。总体来说，战士相对更适合刚接触这个系列的人，各方面的能力值都比较平均，是初期的主力，不过到了后期弓箭手的优势就完全体现出来了，会心一击率的增加令性能提升到极致境界。至于魔导士和炼金术师，我想非人类的外貌可能没多少人会去选择这两个职业吧。

塞露蒂族（弓箭手）	
技能名称	效果说明
チャージアタック	蓄力攻击，按住A键蓄力，闪光后松开放出必杀技
チャージブレイク	二段蓄力攻击，第二次闪光后松开放出超必杀技
チャージガード	蓄力防御，蓄力中按R键，可以防御敌人正面的攻击
ガード カウンター	防守反击，蓄力防御中受到攻击时自动进行反击
マジックパイル3	魔法连携3，最多能够组合3个魔法
マジックパイル4	魔法连携4，最多能够组合4个魔法
リングホールド2	魔法设置2，按L键可以设置两个魔法环
3ウェイショット	三矢齐射，对正面方向同时射出3支箭
ストレートアロー	穿透弓，射出的箭能够贯穿敌人
5ウェイショット	五矢齐射，对正面方向同时射出5支箭
HP＋50	最大HP增加50
SP＋50	最大SP增加50
SP＋100	最大SP增加100
物理攻击＋50	攻击力增加50
魔法攻击＋50	魔力增加50
防御＋50	钢铁的肉体，防御力增加50
运＋5	稀有素材的掉落率上升
运＋10	稀有素材的掉落率上升
クリティカルUP	会心一击的几率提升
セルキー魂	塞露蒂之魂，会心一击的几率大幅度提升

利鲁迪族（炼金术师）	
技能名称	效果说明
チャージアタック	蓄力攻击，按住A键蓄力，闪光后松开放出必杀技
チャージブレイク	二段蓄力攻击，第二次闪光后松开放出超必杀技
チャージガード	蓄力防御，蓄力中按R键，可以防御敌人正面的攻击
ガード カウンター	防守反击，蓄力防御中受到攻击时自动进行反击
マジックパイル3	魔法连携3，最多能够组合3个魔法
マジックパイル4	魔法连携4，最多能够组合4个魔法
リングホールド2	魔法设置2，按L键可以设置两个魔法环
チェイン2	二连斩，连按A键能够连续攻击两回
チェイン3	三连斩，连按A键能够连续攻击3回
3元素炼金	炼金锅里可以溶解3种材料
4元素炼金	炼金锅里可以溶解4种材料
5元素炼金	炼金锅里可以溶解5种材料
物理攻击＋50	攻击力增加50
物理攻击＋100	攻击力增加100
防御＋50	钢铁的肉体，防御力增加50
运＋5	稀有素材的掉落率上升
运＋10	稀有素材的掉落率上升
クリティカルUP	会心一击的几率提升
ポットマスター	炼金达人，炼成的速度加快
リルティ魂	利鲁迪之魂，连续攻击的第3下把敌人击倒

犹库族（魔导士）	
技能名称	效果说明
チャージアタック	蓄力攻击，按住A键蓄力，闪光后松开放出必杀技
チャージブレイク	二段蓄力攻击，第二次闪光后松开放出超必杀技
チャージガード	蓄力防御，蓄力中按R键，可以防御敌人正面的攻击
ガード カウンター	防守反击，蓄力防御中受到攻击时自动进行反击
マジックパイル3	魔法连携3，最多能够组合3个魔法
マジックパイル4	魔法连携4，最多能够组合4个魔法
マジックパイル5	魔法连携5，最多能够组合5个魔法
リングホールド2	魔法设置2，按L键可以设置两个魔法环
リングホールド3	魔法设置3，按L键可以设置3个魔法环
リングホールド4	魔法设置4，按L键可以设置4个魔法环
SP＋50	最大SP增加50
SP＋100	最大SP增加100
魔法攻击＋50	魔力增加50
魔法攻击＋100	魔力增加100
运＋5	稀有素材的掉落率上升
运＋10	稀有素材的掉落率上升
全耐性＋1	所有属性各增加1点耐性
全耐性＋3	所有属性各增加3点耐性
炎の极意	强化火魔法的威力，能够灼烧大多数的敌人
冰の极意	强化冰魔法的威力，能够冻结大多数的敌人
雷の极意	强化雷魔法的威力，能够麻痹大多数的敌人
ユーク魂	犹库之魂，魔法攻击的效果翻倍

克劳瓦德族（战士）	
技能名称	效果说明
チャージアタック	蓄力攻击，按住A键蓄力，闪光后松开放出必杀技
チャージブレイク	二段蓄力攻击，第二次闪光后松开放出超必杀技
チャージガード	蓄力防御，蓄力中按R键，可以防御敌人正面的攻击
ガード カウンター	防守反击，蓄力防御中受到攻击时自动进行反击
マジックパイル3	魔法连携3，最多能够组合3个魔法
マジックパイル4	魔法连携4，最多能够组合4个魔法
リングホールド2	魔法设置2，按L键可以设置两个魔法环
リングホールド3	魔法设置3，按L键可以设置3个魔法环
チェイン4	四连斩，连按A键能够连续攻击4回
チェイン5	五连斩，连按A键能够连续攻击5回
HP＋50	最大HP增加50
HP＋100	最大HP增加100
物理攻击＋50	攻击力增加50
物理攻击＋100	攻击力增加100
魔法攻击＋50	魔力增加50
防御＋50	钢铁的肉体，防御力增加50
防御＋100	钢铁的肉体，防御力增加100
运＋5	稀有素材的掉落率上升
运＋10	稀有素材的掉落率上升
全耐性＋1	所有属性各增加1点耐性
クラヴァット魂	克劳瓦德之魂，受到伤害的时候没有硬直

素材制法一览表

合成屋是游戏里获得新的强力装备的最快途径，当然前提是身上要持有对应的制作卷轴和必要的素材。下表列出了锻造装备时基本材料的合成方法。



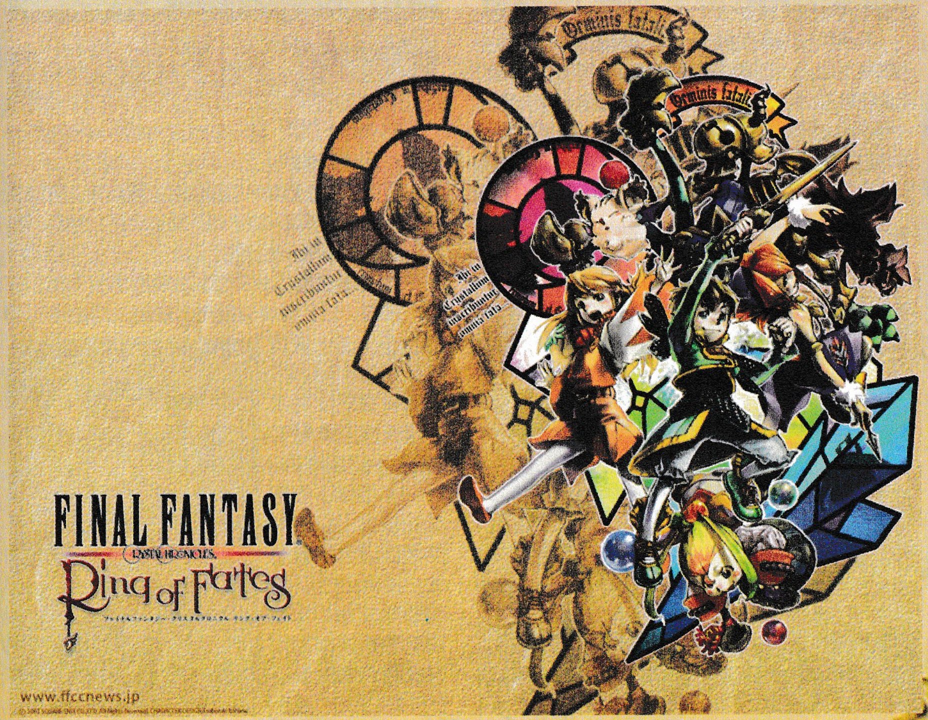
卷轴	完成品	费用	必要素材
铜练成	铜	15	铜の欠片×3、レッドストーン、ブルーストーン
やわらか布	シルク	20	ムーの毛皮×2
しっかり革	レザー	20	ムーの毛皮×2
铁练成	铁	30	铁の欠片×3、レッドストーン、ブルーストーン
ミスリル练成	ミスリル	50	ミスリルの欠片×3、レッドストーン、ブルーストーン
天界のチリ	天界の砂	50	骨、ボムソウル、天使の白い粉
魔界のチリ	魔界の砂	50	黑ずんだ骨、ボムソウル、恶魔の黑い粉
炎のビー玉	レッドスフィア	50	妖精の赤い粉×10、レッドストーン
冰のビー玉	ブルースフィア	50	妖精の青い粉×10、ブルーストーン
雷のビー玉	イエロースフィア	50	妖精の黄色い粉×10、イエローストーン
绿のビー玉	グリーンスフィア	50	妖精の绿の粉×10、坚の枝
黑のビー玉	ダークスフィア	50	魔界の砂×3、マジックストーン
白のビー玉	ホーリースフィア	50	天界の砂×3、マジックストーン
魔力のかたまり	マジックスフィア	75	マジックストーン×3、レッドストーン、ブルーストーン
龙のチリ	ドラゴンダスト	100	ドラゴンのうろこ、ボムソウル
怪鸟のチリ	ズーダスト	100	怪鸟の爪、ボムソウル
怪兽のチリ	ベヒーダスト	100	ベヒーの爪、ボムソウル
钢の布	アイアンシルク	100	铁、シルク、ハチミツ酸
ルビー练成	ルビー	100	プチルビー×3
サファイア练成	サファイア	100	プチサファイア×3
シトリン练成	シトリン	100	プチシトリン×3
エメラルド练成	エメラルド	100	プチエメラルド×3
アメジスト练成	アメジスト	100	プチアメジスト×3
オニキス练成	オニキス	100	プチオニキス×3
クリスタル练成	クリスタル	100	黑クリスタル×3、ユニオンブラッド、フェニックスの毛
なめらか布	高级シルク	125	ムーの毛皮×3、三角目玉
しなやか革	高级レザー	125	ムーの毛皮×3、三角目玉
ダイヤ练成	ダイヤ	200	ダイヤの欠片×3、レッドストーン、ブルーストーン
奇迹の布	ミスリルシルク	200	ミスリル、シルク、ハチミツ酸
究极の布	アルテマシルク	300	アルテマイト、高级シルク、ハチミツ酸
天界の矿石	オリハルコン	500	魔界の腐铁、ホーリースフィア×3
魔界の矿石	アビシニオン	500	魔界の腐铁、ダークスフィア×3

装备的特殊效果

武器店隔壁的合成屋可以把在战斗中得到的大量素材合成出新的装备，当然前提是要有该装备的制作卷轴才能进行合成。合成时附加的宝石可能是激活某些装备的隐藏属性，也就是所谓的装备特殊效果，推荐在合成装备前先记录存档，多试试不同的宝石来打造出自己想要的属性吧。

特殊能力	效果说明
物理攻击力アップ	武器的攻击力上升
魔法攻击力アップ	魔法的攻击力上升
防御力アップ	防具的防御力上升
HPアップ	最大HP提升
SPアップ	最大SP提升
集中力强化	咏唱魔法时受到攻击的话伤害减少
アーム强化	腕力强化，很重的敌人也能举起来
ボディ强化	身体强化，受伤害的硬直时间缩短
インパクト强化	神经强化，把敌人敲晕的几率上升
女神のほほえみ	运气值上升
炎耐性アップ	不容易被灼烧，火属性魔法的伤害值减少
冰耐性アップ	不容易被冻结，冰属性魔法的伤害值减少
雷耐性アップ	不容易被麻痹，雷属性魔法的伤害值减少
气绝耐性アップ	不容易被敌人敲晕
时空耐性アップ	时空属性魔法的伤害值减少
暗耐性アップ	黑暗属性魔法的伤害值减少
チャージ时间短缩	蓄力攻击和二段蓄力攻击的时间缩短
ご先祖の秘传	蓄力攻击和二段蓄力攻击的SP消费减少
リングスピード	魔石圈移动的速度加快
リングルート	魔石圈不会被敌人强制消去
HPリジェネ	HP自动地徐徐回复
SPリジェネ	SP自动地徐徐回复

特殊能力	效果说明
战士の心得	同伴会积极地参与攻击，单人模式专用
白魔の心得	同伴自动使用回复魔法，单人模式专用
黑魔の心得	同伴自动使用攻击魔法，单人模式专用
シーフの心得	同伴不容易被敌人锁定，单人模式专用
龙骑士の技	跳跃攻击和向下突刺的威力增强
侍の技	会心一击的几率提升
モンクの技	悬挂和踩踏的威力增强
赤魔の技	自己受到异常状态的持续时间缩短
贤者の技	敌人受到异常状态的持续时间　　加
忍者の技	落下悬崖受到的伤害值减少
学者の技	恢复药的效果上升
真红の力	炎属性的攻击强化
绀碧の力	冰属性的攻击强化
黄金の力	雷属性的攻击强化
深绿の力	回复力的效果强化
武器HP吸收	吸收一部分给予敌人的伤害值回复自己的HP
防具HP吸收	吸收一部分受到攻击的伤害值回复自己的HP
武器SP吸收	吸收一部分给予敌人的伤害值回复自己的SP
防具SP吸收	吸收一部分受到攻击的伤害值回复自己的SP
游び人の知惠	拾取金钱的数目变多
勇者の知惠	打倒敌人的经验值增加
フルーティアン	果物的回复效果提高
ベジタリアン	野菜的回复效果提高



这是一款以英雄为主题的游戏，而我们的英雄就是曾经多次拯救塞尔达公主的人——林克，这次的他为了寻找被抓去的泰特拉，再次踏上了旅程，再次迈出了冒险脚步的他浑身上下没有任何击退怪物的能力，同样需要历经千辛万苦从而习得浑身的本领最终打败那个邪恶的怪物。当林克手中的剑击中那个夺取人类灵魂的怪兽时，这一切都结束了。但是这不代表我们的英雄冒险的完结，他还会继续出现继续拯救塞尔达公主。

THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説 夢幻の砂時計（むげんのすなどけい）

NDS	任天堂	2007.06.23
	A・RPG	1–2人
	塞尔达传说——幻影沙漏	512Mbit

这款只有512Mbit的游戏，让任天堂成功的发挥了本社的实力，精美的画面与完全触摸式的操作让众多玩家体验到了新生塞尔达的魅力，这就是今天我们的主角，林克与他的幻影沙漏，在NDSL上的全新冒险。

使用触摸笔挑战新生的《塞尔达》

系统

抛弃以往的操作模式，将所有的精华全部集中于触摸笔之上。这款作品就是宫本大师所说制作的完全创新的《塞尔达传说》，在这次的游戏中我们只需要用一只触摸笔就可以完成游戏的全部操作，有时为了解放你的手，可以将主机放置于桌面上单独用右手来进行游戏。

按键说明

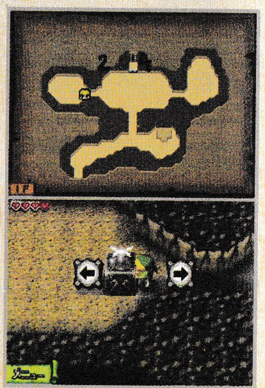
上	进入地图界面后还原成为游戏画面。
下	切换到地图状态
左	进入菜单设定，分别是存档、物品、海图和地图。
右	道具使用,分别是药水行囊以及七种道具。
L键	按住后能够进入使用道具状态，松开后回到剑状态。
X/Y/A/B	作用与十字键相同，适合左手玩家。
R键	作用与L键相同。
选择键	直接进入物品菜单。
暂停键	进入选项，分别是继续游戏与存储游戏并且退出。
触摸笔	触摸笔在游戏中起到了非常大的作用，无论是攻击敌人，还是招式使用以及移动与解谜的进行，全部需要触摸笔。而且通过用触摸笔点击屏幕上面的各种指令也能达到与十字键相同的效果。

触摸笔的操作

1.与NPC对话，移动到想要对话的NPC面前点击NPC即可进行对话。

2.移动，点击屏幕后同时笔不要离开，便可以控制林克进行移动，点击远处林克会进行跑动，而点击近处林克则会进行走动。

3.搬运物品，点击可以搬运的物品，如；石头、油桶、坛子等林克就会上前将其拾起举在头上，在点击一次屏幕级可以扔出，系统会根据玩家点击的位置而自动将道具扔到指定位置。



4.翻滚，在跑动的情况下，将触摸笔移动到屏幕边缘小距离的上下滑动即可使用，需要注意的是连续翻滚四次林克会头晕。此外翻滚的时候如果撞到树上可以将树上的道具撞下来，但是并不是每颗树上都有道具。

5.开关,游戏的迷宫中存在着各种谜题，一些谜题的解决就需要触发开关，移动到开关的面前点击开关即可出现操作提示。

优秀的地图系统

游戏中的地图系统制作的非常优秀，通过NDSL的触摸机能能够让玩家在地图上进行标记，这样一来玩家就会更加轻松的进行游戏。

战斗操作

1.斩击，近距离点击敌人即可使用，这是最标准的攻击方法。

2.跳跃重斩，与敌人相隔两个身位的时候点击敌人即可向前跳跃使用重斩，这是一个强大的招式，大家可以灵活利用。

3.突刺攻击，朝人物所在的方向纵向移动触笔即可使用，招式很快，不过威力较小，可以进行连击。

4.横向斩击，横向移动触摸笔，可以方便的攻击身边的敌人，与突刺性质相同，威力较小。

5.回旋斩，历代塞尔达中固有的招式，用触摸笔在林克身边画圈即可使用，不过需要注意的是连续使用四次会造成头晕。回旋斩在此代中仍然十分好用。

6.大回旋斩，在后期入手剑圣卷轴后，连续使用三次回旋斩就可以使出，林克会进行持续一小段时间的“回旋斩时间”，期间可以进行移动，大回旋斩不可以手动进行取消，需要碰触墙壁等不可破坏物品相接触才能取消，如果要是让其自然结束同样会进入头晕状态。

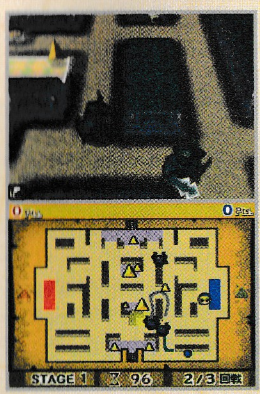
航海指令

海上的自由航行让人感到格外的惬意，在无边无际的大海上，我么能够控制船自由地去往任何地方。

1.出海，与船长大叔对话即可出海，出海后要自己在海图上画出行动路线，船就会按照玩家所画的路线进行移动。

2.跳跃，点击屏幕正下端的跳跃键即可让船跳起，作用是躲避海中怪物所设下的横栏。

3.攻击，在触发大炮岛买炮的剧情之后就会得到大炮,在航海进行的时候点击屏幕上的任何一个区域就可以让大炮进行攻击,指哪打哪。



4.移动/停止，船的行动选项，通过停止键可以让船停下,停下后再按移动就可以继续航行。

5.财宝，点击菜单命令后会出现一个宝箱形状的指令，这个就是打捞财宝的选项，通过正常剧情入手打捞工具后，在有X的海域按下打捞图标就可以进行财宝打捞，在移动的时候可以进行加速、停止、移动等操作，在海下利用钩爪向下延伸，躲避水雷,直到打捞上来为止。

6.钓鱼，属于迷你游戏之一，入手钓竿后在海图中有鱼阴影的地方就可以激活，在远处有鱼的距离坐标，左边是力度槽，当力度槽降至最低的时候鱼就会跑，首先先向下滑动触摸笔后按住不要等待力度槽涨至顶端后，在画圈拉动鱼线，当屏幕上出现放手的时候就将触摸笔离开屏幕，如此反复直到将鱼钓上来为止，鱼有一个专门的收藏图鉴，为了追求完美就收集齐所有的鱼吧。

7.青蛙画板，这就是一个瞬间移动指令，中期入手GBA卡带形状的青蛙画板后，来到各大海域打随机跳出来的黄金青蛙，之后就会得到移动图样，在画板上画出图样即可移动到该海域，所以得到画板后在海域上看到青蛙之后已经不要放过哦！

装备介绍

新能力的获得一直都是塞尔达游戏中最让人激动的部分，在这次的幻影沙漏中，任天堂照样为林克准备了多种特殊武器。

回旋标——在火之迷宫内获得，使用回旋标后在画面上需要用触摸笔画出移动的轨迹，真正的发挥了回旋标的能力。

炸弹——风之迷宫内获得，可以炸开有裂缝以及隐藏的墙壁。

铲子——モルデu的密室内获得，可以挖开土地解开机关，或者是寻找土里面埋藏的财宝。铲子不但可以挖土，还能够将挖掘后的坑埋上。

弓箭——勇气迷宫内获得，使用后会进入射击模式，视角会看的更远，用来射击迷宫中的眼睛机关以及一些专门需要弓箭解决的谜题，用它来射击

海王神殿内守卫背后的眼睛部分可以使其短暂昏迷。

老鼠炸弹——ゴロン神殿获得，设定老鼠的移动路线后，老鼠就会按照路线进行移动，当到达终点或者遇到障碍物后就会爆炸，用来到达林克无法到达的地方。

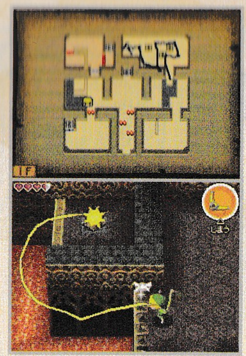
爪勾——冰之迷宫内获得，可以把一些指定的道具抓过来，也可以通过它抓住宝箱等一些指定物品移动过去，在出现两个柱子的情况还能将两端用绳子连起来移动过去。

锤子——遗迹获得，用来开启特定的机关，可以进行蓄力，综合了回旋标和爪钩的勾取道具能力，同时它也可以将海王神殿的卫兵砸晕，不过需要蓄力。

游戏的进行模式

与以往的塞尔达传说相同，此作的魅力仍然是在迷宫中进行探索，不断的获得新能力与船的配件。在游戏一开始后我们会来到初始之岛——メルカ岛，在那里有一座海王神殿，一切都是从那里开始，而最终也会在那里结束。整体的流程就是玩家要在海王神殿中得到海图，之后通过海图前往各大迷宫，得到解除封印的力量后再次回到海王神殿从而继续深入，并且在最终层内打败总BOSS梦幻魔兽。

当玩家第一次进入海王迷宫后，会被雾气吸收掉HP，而通过剧情后会得到游戏的主题“幻影沙漏”，沙漏的作用就是在一定的时间内不让玩家损失HP，通过BOSS的消灭战后可以延长沙漏的时间，同样在海王迷宫中也会存在着一些补充沙漏时间的道具。海王迷宫总共有13层，每层都会有梦幻骑士进行守护，这些装甲除了终极武器圣剑之外，其它武器都不能将它杀死，一些装备也只能起到将它打晕的效果。在迷宫中存在着一些紫色的区域，当林克站在这





些区域上的时候不但可以停止沙漏时间的减少，同时还能够躲避梦幻骑士的追击，需要注意的是在迷宫内被梦幻骑士砍到的话就会回到该层入口同时还会减少1Hp，当HP全部减少至0的时候将会死亡，死亡后选择继续游戏就会回到海王神殿的入口处，当玩家前进到第六层之后就会开启一个黄色的传送点，在海王神殿入口处，玩家以后就可以方便的直接来到第六层。

● **迷宫中总共有三种坛子**

青色坛子——里面装着卢比或者是道具补充，或者是HP心。

黄色坛子——里面装着增加沙漏时间的道具。

红色坛子——里面装着隐形药水，站上去后可以达到与紫色区域相同的效果。

海王迷宫中存在着各种谜题，需要玩家开动脑筋还进行解答。

主线攻略

当圣剑击中梦幻魔兽的瞬间，邪恶再次被封印，船长大叔与泰特拉终于回复成为原来的样子，而我与泰特拉则再一次为了成为一个真正的海盗而继续进行冒险，虽然不知道未来会是什么样子，但是保持现在这样天天快乐的日子，对我们来说就是最大的幸福，航海日记9月23日。

我已经拿着这本日记看了好久，这毕竟记录了我最新一次的冒险，我叫林克，一个不算勇者的勇者，没事的时候总愿意在甲板上懒洋洋的晒着太阳，回想以前的故事，看着站在船首的泰特拉我不禁又想起了那段艰辛的旅程，伴随着思绪我再一次的翻开了这本航海日记，让时间回到了那时的5月23日。

曾经有一个美丽的女孩，她顽皮而又带着坚强，她为了她的海盗梦想而不断的航行着。在某一天在一个小岛上她遇到了一个身穿绿衣的少年，就这样的一次邂逅让他们一起冒险，在一个机遇下泰特拉被一种神奇的力量变成一个美丽的公主，她就是传说中的塞尔达公主。但是一个邪恶的力量夺走了公主，为了得到她的力量，绿衣少年不断的追寻公主下落，在寻找的过程中他得到了退魔的力量，从而战胜了邪恶拯救了塞尔达公主，就这样他们又一起冒险。

这是画板中的内容，虽然我已经听了很多次，但是那个带着头巾的小个子总是不断的讲述，实在是让我感到厌烦，正在我懒洋洋的躺在甲板上睡觉的时候泰特拉走了下来，提醒我们这一带水域会出现幽灵船，正当我们不以为然的时候，幽灵船真的出现了，而且就与我们近在咫尺。泰特拉兴奋的招呼我们一同前往幽灵船去冒险，但是面对这么恐怖的船，我想有着正常思维的人是不会想登上去的吧？泰特拉见我们没有动，自己不满的跨过了船舷翻身来到了幽灵船上，就在此时不可思议的事情发生了，幽灵船移动了，她带着我们的船长泰特拉走了，我着急的跳了上去，但是我并没有抓住幽灵船那腐烂的船舷，就这样我掉入了海中，意识逐渐的模糊，在隐约间仿佛听到泰特拉向我求救的声音，我只是感到痛苦，随着这种感觉我慢慢的昏迷过去。

当我再次醒来的时候我发现我躺在一个海滩上，命大的我是被海浪推到了岸边，而在我的头顶有一个精灵在兴奋的飞来飞去。相互的自我介绍之后，它让我去村里长老的屋子去询问幽灵船的信息，就这样我跟着它来到了村子。

初始之岛——メルカ

先来与左边的农场大叔对话，他会交给你一个小任务，那就是帮助他清理石头，全部清理之后你就会获得1卢比的报酬，往上走会遇到怪物，但是由于没有武器，所以只能回去，回村后出现地震，来到最右边的桥头一看，由于地震的原因导致桥断了。无路可去的时候来到上方寻找村长。与村长交谈之后进入村长家右边的洞穴，最里面就是我们遇到的第一个谜题，让玩家去数一数村里一共有多少棵椰子树，回去查过之后在石门旁边的标识板上写上数字7就可以得到宝箱内的铁剑，入手武器后，向北移动消灭出现的怪物后砍掉挡路的树进入山洞。

● **迷宫部分：**

在左面的宝箱内得到钥匙，开门后会发现中间有一个机关，解谜的关键就是拉动机关的顺序，推开左右两边的石头后可以得到提示，顺序就是从左起2143。门打开后前进不久会遇到一些老鼠，将他们消灭后，一只老鼠会带着钥匙来回的跑来跑去，来到最左边将石头推到左上边堵住老鼠洞，来到转弯处等待老鼠从右边洞口往左边移动，当移动到左边时马上冲出去消灭老鼠得到钥匙。打开门之后来到村子的另一半，先去港口触发剧情之后来到酒吧得知船长去了村子北方的海王神殿一直没有回来，这时就可以起身前往海王神殿了。左下角的宝箱需要使用母鸡，在与之相对的地方飞过去，可以得到宝物，道具屋内可以购买盾牌，羽毛，炸弹，药水。

一路向左来到海王神殿，进门后与三个白骨上的幽灵交谈，可以得知海王神殿内的一些危险。进入迷宫内部，一路向前就会遇到船长大叔，剧情之后来到左上方解除经典的球形机关后放出大叔，利用他给予的钥匙，分别解除左上与右上的机关，打开大宝箱得到——南部海图。取得海图后，回到入口触发剧情之后回村，来到港口，触发剧情用触摸笔在标记出涂鸦就可以让火之岛出现，随后就是我们的塞尔达之旅。

注1：游戏中遇到大树就要使用翻滚上前去撞，因为在树上有时候会掉下来一些好东西，比如说补血的心或者是增加卢比的宝石，海岛北面石像旁边的树上就有一颗红宝石。



今天是我们值得纪念的日子，因为我这天是我与船长大叔的第一次相识，同时我也拥有了一艘属于我们的船，站在甲板上望着蓝蓝的天空与碧蓝的海水，实在是一件让人感到舒服的事情，不过现在我们可没有时间享受这片祥和，因为我们马上就要动身去寻找幽灵船。通过海图所提示的我们沿着南海向南前进，一路上躲避了一些由怪物组成的围栏后我们顺利的到达了火之岛，火之岛上果然是一片凄凉的镜像，气候非常的炎热，而到顶端还有一个正准备喷发的火山。来到这个岛的首要目地就是寻找进入火之迷宫的方法

火之岛

进入怪异房间的屋子后，来到地下，消灭一些怪物就需要用到麦克风呼唤占卦师，随后就是大门旁边的门上画出三个火焰结界的位置，玩家必须自己亲自找到三处火焰结节后才能进行绘图。如图，

随后岛上被电所封印的门开启，进入后一路向左来到了火之岛的中心地带火山口，当玩家走到火山口附近的时候火山开始喷发这时火山的岩石，就会随机落到玩家身边，需要注意地上的影子就可以安全躲开，来到山顶，用麦克风吧门口的两堆火炬吹灭后火之迷宫大门开启。

火之迷宫（这里一些带火的骷髅头怪物需要利用回旋标先攻击一次后才能用剑消灭）

来到路尽头的机关处利用回旋斩，打开机关，前进至2F，左上角的机关可以切换红色障碍与蓝色障碍，将右边房间内敌人全部消灭后就会入手回旋标，接下来就是需要利用回旋标的一系列解谜，首先先利用回旋标打击右边的开关让左边的火墙消失，来到左边后使用同样的方法让火墙消失。通过楼梯来到1F，利用回旋标开启两个机关之后再次回到2层解除两边的机关之后利用回旋标从老鼠手中得到钥匙，利用回旋标触发机关切换红蓝障碍进入3层，三层的谜题就是利用麦克风吹熄蜡烛后按照顺序一次触发所有机关（图X）落下来的钥匙用回旋标拿取，上方的机关需要用回旋标先接触带火的火台，在按照顺序经过另外两个火台就可以解开机关，最后利用回旋标合上陷阱后获得BOSS大门钥匙。举着BOSS大门钥匙移动到开锁处将其扔出进入BOSS战！

● **BOSS：火焰幻术师，难度：低**

很简单的BOSS，它的主要攻击方式就是放出三个分身扰乱林克，使用回旋标利用回旋标的轨迹将三个BOSS分身全部拉到一起后即可上前攻击，如此反复几次即可消灭。胜利后红色的力量精灵加入队伍，同时得到一颗完整的心。

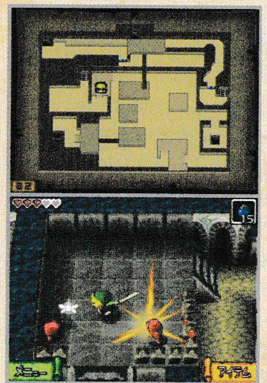
在消灭火焰幻术师的一刹那，我简直都不敢相信我手中的剑竟然拥有了如此的力量，一把普通的铁剑在我的手中闪烁着不一样的光辉，这份闪烁着勇者气息的光辉为我增添了一分无穷的力量，就在我沉浸在自我幻想中的时候，身边红色的力量精灵提醒我前往女巫那里得到寻找幽灵船的启示，就这样在两个小家伙的陪伴下我们又回到了女巫的房子，很显然女巫已经等待我们多时，当她水晶球亮起来的时候她似乎知道了未来所要发生的一切，她告诉我所有的秘密都在四张海图内，而开启海图秘密的钥匙则是メルカ岛的海王神殿，同时我还得到了一个力量宝石。了解到这些后回到船长大叔那里我们起身回到了メルカ岛上的海王神殿，当来到第二层的时候村长突然出现，他对我说，我拥有了掌握幻影沙漏的能力，对于这个莫名其妙的东西我感到很困惑，不过我还是按照村长的指示来到了摆放沙漏的祭坛上，就在我的手接触到沙漏的一瞬间，沙漏被一阵耀眼的光辉所包围，慢慢的来到了我的手中，村长告诉我这个沙漏的能力就是在沙漏所保留的时间内不受到海王神殿内紫雾的影响，不过初始的时间我们只有10分钟。收下沙漏后我快速的通过了第一层来到了被封印的地方，此时力量精灵出现告诉我已经有了激活力之纹章的能力，果不其然当我的手接触到门的时候封印被缓缓的解开了。

海王神殿

1F——来到1F后出现了两个梦幻骑士，对于现在的我们来说除了躲避它们还没有任何方法能够消灭它们。不过好在这两个家伙的巡逻路线都是固定的，所以可以很轻松的躲避他们，在上方用回旋标开启机关后马上来到下面利用老方法点燃火把后在最左边小心躲避梦幻骑士来到右上踩机关后得到钥匙，回到右上用钥匙开门进入2F。

2F——打击下面的开关将守卫引过来，之后快速开启上面的机关，接着在打击左边的开关让小钥匙落下来。躲避梦幻骑士来到下方开关前打击开关后开启机关，利用回旋标将小钥匙入手来到门前进入3F。

3F——这层的任务就是开启黄金三角，首先去拿左边的三角躲避梦幻骑士将其放置到上方的三角坛上，接着去拉左下方的开关，回到台上看准梦幻



骑士的移动路线将它们全部引下陷阱（左边那个可以将它引过来），同时小钥匙入手，而左边的高台上也会出现一个宝箱，不过现在我们还不能得到它。分别取得左上和下方门内的黄金三角并将其放置在祭坛上后大门开启，来到四层后会发现第二道封印，由于没有其它精灵的力量所以现在还不能开启，这层没有卫兵玩家可以轻松的拿到海图，之后就可以离开海王神殿。

离开海王神殿后我拿着沾满了灰尘的海图回到了港口，就在我通向船的路上一个青年拦住了我，并且问我这艘船安没安装大炮，对于船的改造我还是一知半解所以听他给我讲解了一些大炮的好处，同时并告诉我要想得到大炮就需要前往大炮岛那里的工匠会为你制作并且安装大炮，在港口我遇到了大叔和村长，他们看到我得到了全新的海图很是高兴，但是海图上却偏偏落满了灰尘，没有办法只能用嘴将海图上的灰尘吹走了，对着麦克风用嘴吹即可让海图北西海域内的风之岛显现出来。得到风之岛的位置之后告别村长我们准备要起身前往风之岛，不过在这之前我们有必要去一趟位于メルカ岛附近的大炮岛，目地就是为了为我们的船安装一门大炮。

大炮岛

大炮岛（得名的原因就是因为岛上种植着大量的炸弹花，而且工匠也是制造大炮的。）

得到北西海图之后来到码头旁边的人会告诉你使用大炮的好处，这时我们就可以前往大炮岛要求大炮岛工匠为我们安装大炮，来到大炮岛之后，我们会得知想要前往旁边临近的屋子需要经过一番考验，跟随工匠的徒弟来到被打开的大门处开始我们的试炼。撞击有蜂巢的树可以得到三颗补血的心，大炮岛的通过要求就是利用岛上生长的炸弹花炸掉所有挡路的石头，通向工匠门旁边的三个石头需要用岛上北面的炸弹花利用斜上扔出的技巧来炸掉它们，速度一定要快。

进入工匠室后我看到了那个大炮工匠，工匠大叔对我很是热情，他对我介绍了一系列的大炮好处，不过最后当我问起大炮的价格时，他对我说这门大炮可是很贵的！在我一再的催促下他终于说出了大炮的价格——50卢比，这个价格还真是让我吃了一惊（太便宜了点吧……）。得到大炮后我们便开始动身前往风之岛，刚一进入海上船长大叔便向我教我大炮的使用方法，大炮的使用方法听起来非常简单，在海上看到岩石或者怪物只需要用触摸笔点击它们的位置就可以自动进行攻击，真的是十分方便的东西。直接前往北海的话会遇到龙卷风，所以想去北西海域就需要通过西



方的岩石障碍，好在我们得到了大炮，利用大炮可以轻松的将挡路的岩石炸掉，就在我们向着北西海域前进的时候幽灵船出现了。对于这艘我们一直寻找的船来说它的出现我们当然不能放过。船长大叔一声令下我们开始追逐幽灵船，就这样一直跟着它来到了北西海域，这时突然天空中飘起了浓雾，在雾中我们只能勉勉强强的看清楚幽灵船的轮廓，虽然在这样恶劣的视觉环境下我们仍然弃而不舍地追逐着那搜夺走了泰特拉的幽灵船。跟着跟着当来到北西海域左上方的时候幽灵船突然消失在雾中，眼看就要追上的幽灵船就这样失去了踪影我们感到十分的懊悔，还没来得及感叹一阵闪光过后我们的船又回到了北西海域与南西海域的交界处，看来一切都是这些迷雾搞得鬼，要想突破这里我们就要现寻找到穿越迷雾的方法。通过海图的指示，我们准备前往位于左边的モルデ岛，说不定那里会有穿越迷雾的方法。

在靠近モルデ岛南方的不远处我们发现了一艘旅行者的船，上船就看到地上躺着一个人，而他的身边则是魔物，三下五除二将魔物消灭后上前与躺在地下的人交谈但是他却没有任何反映，对于这个身体不断上下起伏的“死人”我们还是要多于他交谈几次，三次之后他终于不再装死起身与我们对话同时会给与我们一个宝物，临走的时候还告诉我们如果再次看到他的船，欢迎到他的船上来做客，告别之后起身前往モルデ岛。

モルデ岛

来到岛上后会在上方发现一个山洞，与山洞旁边屋子里面的人对话后刚想出去他会再次召唤你，回去重新和他对话后得知山洞里面存放着宝物。进入山洞，走到山洞的门前从水边就会跳出来一只人鱼，利用它重砍的瞬间连续攻击它即可轻易取胜。消灭它之后石门打开，利用炸弹花炸开墙壁上的裂缝后即可获得铲子，点击桌面上的日记，内容告知玩家在家族的四块石板的交汇处隐藏着秘密，来到第二块石板的位置在正上方的椰子树下使用铲子进行挖掘就会出现一个地洞，跳下后发现藏宝图与如何通过迷雾的方法，将走法画到地图上之后就可以离开这个村子。

按照迷雾地图的路线我们终于通过了这个让人毛骨悚然的地方，通过之后天空中立刻恢复到了本来的样子，而我们也可以顺利的前往风之岛了。

风之岛

这里果然名副其实，岛上是风的世界，无时无刻都在吹着强风。在风之岛上我们可以获得，力之宝石以及绿卢比100，这里一些相隔两个身位的跳跃平台是需要利用风跳过去的，同时这里也需要活用铲子的挖掘和填平技巧。在通向风车的路中，会

有一种通过声音来攻击的沙虫，对付它的方法就是给它吃炸弹花，让它爆爆爆。最好可以举着炸弹花在沙地中移动这样的话它在追你的时候只需要对着远处扔出炸弹花就可以让它不攻击你了，不过这里的沙虫是无限出现的。靠近风车后按照之前的三个风车位置提示靠近对着麦克风吹，把它吹转后即可停止风之迷宫吹气的机关从而进入风之迷宫

风之迷宫

进入风之迷宫后首先将炸弹扔到对面的台子上开启机关，必须一次利用炸弹花炸开两个机关。接着利用箱子躲避吹风机，攻击一些水晶球就会停止一些吹风机继续吹风，从地图最下方绕到右边后即可进入房间，消灭房间内的敌人打开蓝色石门，推动贝壳吹风机到指定位置后利用风进行大跳跃来到地下1层。

到了地下一层后首先来到右下角去开宝箱得到道具，随后利用旁边平台的贝壳吹风机吹到上方平台获得力量宝石，在地下一层会遇到四只带着石头帽子的红色虫子，只能利用炸弹炸掉它们的石头帽子后才能进行攻击，消灭后向右移动将中间的踩踏中间的机关，接着来到四个吹着小旋风的高台上将旁边的石头推到第二个旋风口堵住后即可撑着风来石头上从而继续向右下进入地下2层。

用炸弹炸开门口的石块，接着去管卡中间的石板得知需要挖掘的四个地洞，按照石板所提供的位置挖好地洞后四个火把就会点燃，通过开启机关再次回到地下1层后将贝壳吹风机推到花纹位置上，开启风车机关获得小钥匙。回到地下2层打开上面的宝箱得到道具——“炸弹袋”，最上方中间有一个隐藏洞穴，利用炸弹炸开后可以得到100卢比。利用风上升的特性将炸弹扔到上面来到地下1层新区域。

此层需要仔细观察地板的样式，如果遇到有不一样的基本上都可以用炸弹炸开，同时这里也需要用到用风特性放炸弹的情况。来到一个类似于死路的地方后在相同的地板位置处扔炸弹即可开启隐藏通路，穿过通路来到机关处往地板上扔两个炸弹同时启动两个机关后前面就可以获得BOSS钥匙，用两个炸弹炸开石块后，将BOSS钥匙扔到锁孔中进入BOSS战

● BOSS——龙卷魔空鱼，难度：很低

这是一场很有视觉魄力的战斗，不过BOSS的难度实在是有点低，打它很简单，只需要它会在有旋风的地方停留，看它在那个旋风上方就把炸弹扔到哪个旋风中把它炸下来上去猛K，如此反复即可胜利，胜利后得到一颗心，同时沙漏的时间增加2分钟。



消灭龙卷魔空鱼后我们得到了智慧精灵，有了它的加入那么就意味着我们可以继续深入海王神殿了，回到メルカ岛的途中我做了一个好梦，梦中三只精灵伴随着我乘着泰特拉的船四处进行着冒险。一觉醒来才发觉我已经好多天都没有记日记了，于是动笔开始记录昨天的事情，5月27号我们再一次的回到了海王神殿，这次由于有了炸弹和铲子所以我们就能够更方便的到达海王神殿的3F，在封印门之前智慧精灵出现对我们提供了一些非常有帮助的资料，随着门的开启我们准备深入4F了。

B4F——刚刚进入区域一种全新的怪物出现了，它就是迷宫警报虫，被它发现后就会召唤一种全新的梦幻骑士，警报虫它也会黏在你的身上脱慢你的移动。所以对付它的好方法就是利用回旋标先将它打晕后再将它消灭。4F里面同样会出现与风之迷宫相同的吹风机，绕路而行消灭所有的警报虫后会出现宝箱，利用回旋标触发机关后来到地图左下，挖开风口，利用风来到平台上，触发机关后，利用炸弹炸开地图左边的裂缝，触发机关后就可以得到一直不能拿到的钥匙进入B5F。

B5F——5层很简单，没有守卫，不过却需要在固定区域内进行连续作战，在上方利用回旋标触发机关后通过左面进入B6F。

B6F——B6F相比B5F在难度上会更低一些，从出口直接向右下跑，触发机关后来到大门前，用触摸笔在门上画出一个沙漏图案后就能够通过大门，来到门内看到一个纹章，调查之后纹章会出现在上屏，我们调出海图后将NDS的机器合上就可以将纹章印在海图上，（如果大家使用的是slot2端烧录卡而机器上没有插引导卡的话这里就会死机。）随后开启传送点出门。

得到最新的地点后，我就回到了港口，刚到港口不长时间，邮差就送来了一封信，信的内容告诉我一种新的零件已经开发出来，听到消息后我马上起身与船长大叔一同再度回到大炮岛（与码头旁边的人对话用50卢比买到宝图），这次回到大炮岛后终于不用在绕远路进入工匠的房间了，只需要从徒弟的房间旁的门穿过去就是，我再次的见到了工匠，他和我说新的零件已经开发完成了，并且向我要求说如果我能够用（sa ru be zi a mu）震耳欲聋的声音喊出打捞工具的名字，那么他可以考虑降低价格卖给我！！我鼓足了力气用力的喊了出来，工匠把手从耳朵上拿下来冷静了对我开出了300元的价格，恩！！还可以不是很贵，我支付了卢比得到了打捞工具（如果轻轻的喊，价格可是1000卢比哦！），有了打捞工具就可以在得到宝图后海图中出现的X位置进行打捞了！说不定有时候会得到好东西。获得打捞工具后我们即可起身前往最新的地点，来到这里使用打捞工具后我们获得了一把太阳钥匙，拿到这把太阳钥匙后，立刻起身前往モルデ岛，但是就在我们快要靠近岛的时候出现一只海中怪物，普通的攻击对它没有什么效果，所以只能开着船围着它绕圈寻找对付的办法，就在我们绕圈的时候发现它有时会睁开它的眼睛，而就在它睁开眼睛的时候使用炮对它进行攻击就可以干掉它。消灭它后我们来到了モルデ岛。

モルデ岛

回到取得迷雾走法的密室后使用太阳钥匙打开大门穿过后，会看到三个神像，右边一个，消灭两个怪物后中间会出现一个，左边的那个需要使用回旋标进行攻击才可以。打开勇气迷宫大门的方法就是将三个神像的激光汇集到一个地方，三座神像的激光汇集到一点后，勇气迷宫的大门开启。

勇气迷宫

向上取得小钥匙后开门向下走遇到蜈蚣怪物，蜈蚣怪物需要攻击它的尾巴才会有伤害效果。消灭后来到B1F。

通过浮动平台的时候利用回旋标开启机关，回到1F，利用炸弹得到路线图后向前走不久会发现黄色的大耳朵怪物，而在提示石头上则写着“遇见大耳怪的时候大声喊叫”。对着屏幕喊一声后会发现它立刻成蜷缩状态，看到这种状态的时候就可以轻松的将它消灭，消灭它之后得到钥匙用它打开右边的门！随后来到2F。

在2F的提示石像给出提示上、下、右、左。来到有四个把手的地方按照次顺序拉动把手得到图章。拿着它来到1F，在消灭大耳朵怪物的高台上，将这个图章扔入凹槽中，机关出现。回到B1按照得到的B1路线图前进，在尽头获得特殊道具“弓箭”，使用弓箭射击墙上的眼睛出现道路，向下走到底部将蓝色箭头指向右边，对着它射箭利用折射攻击到机关，来到1F用弓箭射击眼睛将蓝色石门打开，将蓝色图章取下来放到左下的凹槽中，回到2F，消灭所有怪物后出现新路，在路上连续射击两个眼睛可以得到力量宝石，继续前进到B1F的右边，利用回旋标将火台全部点燃后回到1F消灭大耳怪入手钥匙，拿着钥匙来到2F后按照上、下、右、左的顺序射击眼睛回到起始点得到BOSS钥匙，拿着钥匙来到左下方上到3F用钥匙开启BOSS战。

● BOSS——变异巨大种，难度：低

BOSS是一个很大的寄居蟹，同样此战很具有视觉魄力，不过BOSS的攻击方式仍然很单一，BOSS冲过来的时候用弓箭射击，它就会出现真身，



冲上去对着它壳上紫色的部分进行攻击后就会打掉它的壳，寄居蟹就会向着林克冲过来，此时用回旋斩攻击它就可以让它进入硬值状态，这时在攻击它尾巴蓝色的部分就可以了，反复几次后将它消灭。胜利后得到2分钟的沙漏时间与大心容器。

消灭变异巨大种后勇气精灵也加入了我们的队伍，有了三个精灵的帮助现在也许我们能够登上幽灵船了，事不宜迟在岸边与长老告别后立刻前往西北海域寻找幽灵船，但是刚一出去就遇到了一个女海盗，她已经听说我们这艘船的名气，所以想上来与我们一决胜负，看看谁才是这个海上的强者......船长大叔看到她后说了一声交给你了，就立刻躲到了驾驶仓旁边的箱子里。没办法我只能硬着头皮与她一战了。但是没有想到这个女海盗还真是外强中干，趁她进行大攻击的硬值时间里我用连续攻击将她打败了，可是她却不服气的说下次遇到还会继续挑战的。看她走后船长大叔从箱子里面跳出来，大声对我喊道：“快回甲板我们要启程了”，就这样我们再次回到了西北海域的迷雾内。在迷雾海内船长大叔放弃了手动操作取而代之的则是利用精灵的声音来引路，我跟随着精灵身上所发出的光芒顺利的找到了追逐已久的幽灵船。

幽灵船

在这里我们需要连续拯救四个被困的姐妹，首先先在左边救下一个女孩，接着在右上角在解救一个，接着将得到的三角图章放在上方凹槽接触机

关，将女孩带到红衣服女孩所在的位置，途中会遇到从天空而降的蜘蛛，她会受到惊吓，与她对话即可缓解她的害怕。来到B2F后会看到巡逻的死神，死神相同于海王神殿中的梦幻骑士，由于有了弓箭，使用弓箭射击它的背部会让它暂时昏迷一段时间。来到最左边救出女孩同时触发机关得到图章，带着女孩回到1F后将图章扔到圆形凹槽内，这时带着女孩与另外两个女孩汇合。通过B2F左下方的梯子前进到B3层，在上方的提示板处得到2－4－5－1－3这组数字，回到下方的把手处按照1－2－3－4－5的顺序拉动把手即可解除油桶推上方的机关，进入油桶堆清除它们后发现机关，解除机关后来到左侧，在四个油桶的地方找到最后一个女孩，将她带往其她三名女孩的地方，四个女孩汇合后会现出原形原来她们正是这个幽灵船的主人，接下来进入BOSS战。

● BOSS——地狱四姐妹，难度：中

这是一场与躲避球有关的比赛，起初会有三个人发射激光来对林克进行干扰，另外一个会发射两种不同的幽灵球，实心的可以利用回旋斩将其打回去从而攻击到它，如此反复会将它们逐一消灭，需要注意的就是人数越少林克需要打回去幽灵球的次数就越多，到了最后一个的时候还会同时发出三个，不过仍然很简单。消灭它们之后得到幽灵钥匙和一个心形容器。回到B2F，利用钥匙打开机关，进去后发现泰特拉，只不过现在的她已经是一个失去了灵魂力量的石像而已。在回到海王神殿的路上我们顺路去了一趟西北海域右上方的铸剑岛，在岛上遇到了能够铸造传说中圣剑的铸剑师傅，和他闲谈中了解了圣剑的铸造方法，得知需要三种材料才能够铸造圣剑的剑柄，而剑身他并不能够制造，在他的工作室内我在墙上看到了一幅画有黄金三角的图样，出于一种莫名的直觉我将它的画法牢牢的记在了脑海，告别铸剑师傅后我们立刻回到了海王神殿。

回到メルカ后会有一封邮件，从而得到船部件之一，来到通往海王神殿路上的裂缝处，进入里面用弓箭射击墙上的眼睛后下面就会开启新的道路，从下面出来会看到洞口左边有一个眼睛，站在台阶上射它就会看到一个石像，旁边的石板提示“和神殿与酒吧连接的线平行”。走过去激活激光，将酒吧与神殿相连接后，按照提示所属将其平行后来到激光的尽头使用炸弹就可以炸开隐藏道路，进入后一路前进就会来到右上方的小岛，岛上的音乐家可以帮助玩家之间通信交换道具。

海王神殿

刚进入海王迷宫B1F后会发现梦幻骑士改变了颜色，变成了粉红色，这意味着梦幻骑士的速度更加快了，不过仍然走着老路子，按照以前通过的方法一路来到B6F（神殿内的眼睛都可以使用弓箭进行射击，会出现宝箱和宝石），在B6F的大门处一笔画出铸剑屋内的黄金三角图案后即可开启新地点，在新地点会出现一个黄色的传送点，这个传送点是记录了你从B1F一直到B6F的沙漏时间，通过这个传送点你可以快速的回到迷宫入口，同时你也可以通过这个传送点回到这里，而时间则是你闯1——6F的时间。

B7F——登上左边的浮动平台，移动到左下方进入B8F，出门后躲避其实向右走，对岸有花纹的地板处是一条隐藏道路，你可以大胆的从上方走过去，来到过去后从右上方回到B7F，引开右下方的守卫触发机关熄灭火墙，搭乘浮游平台取得上方宝箱内的图章，拿着它回到B8F，在这期间不要将图章放到骑士经过的路线上，不然它们就会带着它回到老地方。

回到B8F后从隐藏道路来到地图中间，将图章扔到凹槽内，来到B9F，在9F得到三角图章后回到B8F，在隐藏道路上方的旋风口处登上平台，将三角图章扔到对面平台上后，绕到右上凹槽处，用炸弹将石头炸开拿起三角图章触发机关，来到B9F。在最下面用弓箭射眼睛，解除机关后找机会让携带图章的骑士掉下陷阱，本层的四个骷髅可以利用回旋标消灭。得到图章后前往左上触发机关。回到B8F取下两个图章，带入B9F，同时将9F的图章取下后安装到中间平台上，进入大门取得东南部航海图。

得到东海海图的同时我们还得到一个消息，那就是制作圣剑剑柄的材料之一红色结晶就存放在ゴロン岛的神殿深处，为了收集到这个难得的材料我们启程前往ゴロン岛，在向东南海域行进的时候我们遇到了龙卷风，强大的风力摇晃着我们的船，使得船不能够继续航行，每隔多久BOSS露出正体，原来它本来的面貌是一只六眼飞天鲸鱼，虽然样子很是吓人，但是却很好对付，我们不断的利用炮火攻击它的眼睛最终将它消灭掉了，龙卷风消失了，我们来到了ゴロン岛。

ゴロン岛

刚一进岛再次遇到用麦克风功能的谜题，对着河岸对面的咕噜族小孩喊一声，他就会帮助林克踩机关让林克通过，在河对岸和村民们交谈之后返回来向上走，用铲子挖开风穴利用风登上高台，将对面的发电虫消灭，之后会发生剧情，村长会召唤林克。这时就遇到了一系列的问题回答。

问题一共分为两轮，问题的顺序是随机给出。下面是全部的问题列表。

第一轮问题三个

1 Q：岛上一共有多少个村民？A：14人

2 Q：你在指向的位置看到了什么？A：船

3 Q：岛上有多少间房子？A：6间

第二轮问题三个，从以下问题中抽取。

4 Q：岛上一共有多少个孩子？A：6人

5 Q：岩石上的生物是什么颜色？A：黄色

6 Q：岛上的房屋里面一共有多少人？A：7

7 Q：幸运物品的数量是多少？A：4

8 Q：地图所指的那家有多少石头？A：3个

9 Q：地图上所指的地方是什么东西？A：宝箱

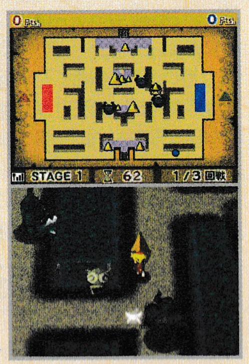
10 Q：现在我们问道第几个问题了？A:这个自己算吧。

11 Q：晚上有多少人？A：4个

12 Q：外面有多少人？A：7个

1~6题获得卢比

1、1卢比，2、5卢比，3、20卢比，4、20卢比，5、100卢比，6、100卢比。



问题都回答正确之后长老会让林克加入咕噜族，回到桥边和帮助你过桥的孩子对话，来到他为你指向的区域会看到另外一个孩子。这时来到岛上最右侧不让通过的地方，这次在孩子的带领下我们就可以进入那个地方，上面是一个小迷宫，只有一个地方是隐藏地点之外，剩下的裂缝都可以用炸弹炸开，隐藏的地方也是有印记的，很好找。在迷宫内得到力量宝石后就可以前往ゴロン迷宫了。

ゴロン迷宫

首先向右走，利用弓箭攻击会发激光的石柱，之后将一个石像推到地板机关上，向上走用炸弹停止石像之偶顺着黑色地板拉动它们将它们放到地板机关上，之后就是利用风穴上到高台，左面的4个柱子处在没有裂缝的右边两根柱子间安装炸弹，接着进入B1F。

在B1F消灭怪物之后去右上角，看见咕噜小孩之后出现小BOSS，利用弓箭射击它的眼睛使它眩晕后在攻击。随后需要操纵两个人行动，利用小孩清理石块与怪物。之后林克触发机关，小孩也



去踩机关，随后入手第五件特殊道具——“老鼠炸弹”。切换回小孩消灭敌人后开启左边通路，林克进入门内消灭所有敌人后开启宝箱，随后使用老鼠炸弹开启机关，回到1F后再次利用老鼠炸弹将桥连接上，进入B2F。

来到B2F后先站在左边机关，放出老鼠炸弹开启右边机关的过程中自己攻击机关改变墙的颜色方便老鼠通行，机关启动后就能进入B3F。

站在切换机关那里，使用老鼠炸弹去开启机关，随后在右边将石像压在4个开关处使得道路开启，回到B2F。

踩下B2F的机关后向右走会遇到2个独眼巨人，利用老办法将它们消灭后利用老办法，开启前面的机关，在沙地内消灭所有敌人后获得宝物，再次开启两个机关后得到BOSS战钥匙。

● BOSS——重装甲凯龙，难度：中

这个属于两个人的战斗，分别控制咕噜族小孩与林克在上下屏做不同的事情。用咕噜族小孩清理杂兵后围着BOSS转圈，当BOSS冲过来撞到墙壁后上前攻击尾巴将它打翻，之后在切换回林克使用老鼠炸弹爬进它的嘴中，林克移动到沙地的时候它会复活，等她吸气的时候把普通炸弹扔到它的嘴里，炸晕之后上前狂K它的背部。

胜利后获得红色铸剑材料，沙漏时间2分钟与完整的大心容器。

取得红色材料后来到我们回到了长老的家中，长老为了对我们表示感激，给我们200卢比作为奖励，同时我们得到了第二个消息，那就是铸剑的第二个材料被埋藏在冰之岛。我们驾驶船前往冰之岛的途中在右上方海域看到了被冰山所包围的冰之岛，利用大炮将冰之岛的冰山全部击碎后我们进入了冰之岛。

冰之岛

来到冰之岛后首先先去拜访右侧高台的长老，他会让我们帮忙找出到底是谁一直对外透露冰之岛的消息，进入最上方的住宅区与房间内的每个人对话，出来后和北面溜达的人利用100卢比得到情报，一直说“别人都在说谎”的人透漏消息的人，来到

最上面房间内，将他的谎话揭穿，回去找长者后，就可以通过洞穴进入右方，在洞穴内消灭6只雪怪后（吸气的时候扔炸弹到它的嘴中，炸晕后才能攻击）上方的道路就会打开，在上方遇到了刚才的透漏消息者，利用对付雪怪的方法消灭它后就可以进入冰之迷宫。

冰之迷宫

地面很滑需要注意，进入1F打机关，接着利用回旋标打开机关，从右边绕到通路口，在红色围栏前面利用老鼠炸弹开启机关进入2F。从2F直接上到3F，向下上到一根木桩上，利用回旋标打击球形机关让冰层融化。向左移动到4个把手处，按照从左到右1－4－3－2的顺序拉动把手，向上前进到高台，途中遇到的带着面具的虫子目前还无法消灭，只能闪躲。途中的机关先不要碰，来到左下高台向下方的机关扔炸弹，回到高台处通过左侧来到中央平台，站在特殊形态的地板位置按照提示画出回旋标的轨迹，获得小钥匙，来到高台处进入2F。

下楼消灭2个怪物后获得关键道具“铁钩”，使用铁钩抓住坐上的木桩越过悬崖，来到1F后通过活用铁钩抓出石像怪的舌头，这时左边的冰墙融化，进入B1F。

到了B1F用炸弹炸开裂缝，下去踩机关让宝箱出现，利用宝箱越过深渊，来到右边打破罐子出现提示格，之后用炸弹炸出道路，之后利用铁钩连接两条柱子站在上面用回旋标攻击4个机关后出现眼睛，用弓箭射击眼睛融化左边的冰墙，继续向右利用铁钩拉下机关出现宝箱，之后钩下舌头，迅速通过来到B2F。进入B2F后左上利用铁钩移动过去，之后在两个木桩之间利用铁钩将自己射到对岸，利用回旋斩打开4个开关后，射击前面的眼睛打开通路。在正上方利用铁钩制造绳索，背对着眼睛射箭造成反弹，开启宝箱后取得钥匙。打开右上角的门后，杀怪物得到宝箱内的200卢比。站在木桩上利用铁钩来到上方开启机关。来到平台上在高处踩下机关后融化冰墙，然后左行踩机关取得BOSS战钥匙，回到B1F就会进入BOSS战。

● BOSS——冰火双头龙，难度：低

这是一个类似于打砖块的游戏，利用斜线连接两根木桩将BOSS吐出的光球反弹回去攻击到另外一头，涨潮的时候跳到木桩上就可以进行躲避，血不多的时候可以打击冰块进行Hp补充，当龙将你扑过来的时候把它的舌头和木桩进行连接龙就会晕此时就可以上前KO它了。消灭它之后得到沙漏时间2分钟，心形容器和铸造圣剑所需要的第二种材料蓝色材质。

取得两种材料后我们立刻赶回海王神殿去取东北部航海图。

海王神殿，有了铁钩的帮助让我们的前几层可以下的更快一些。需要注意的是10F的梦幻骑士如果发现了林克就会瞬间移动到林克旁边，所以需要注意。

来到B10F后，利用老鼠炸弹炸开机关后利用铁钩来到最右边，看准时机推下石头后前进到左边，利用与右边相同的方法取得钥匙后，来到最下方放出老鼠炸弹触发机关。在右下，炸开墙壁后消灭所有的怪物，打所有的机关在开启大宝箱，接着来到最下方利用木桩抓住宝箱进入最下层。

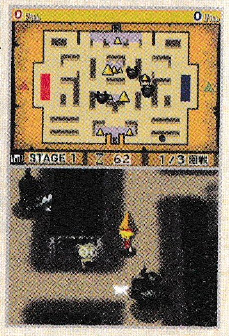
B11F，遇到警报虫后要优先消灭掉，拉动两边的开关后，将高台上的道路连接起来，随后在上方左侧的高台下找到风穴，上升到高台后踩下两处地板机关，回到右下角，打击球形机关后迅速回到左侧利用风穴登上去后马上在赶去左边踩下机关，接着在踩右边的机关，从中央左侧前往B12F。

12层拉动机关后消灭警报虫取得左侧黄金三角，搬到上方后，回去取得右上方的三角同样搬到最上方，最后消灭除了梦幻骑士之外的所有敌人后出现宝箱内有黄金三角，全都放置后大门打开进入B13F取得最后一张海图，东北部航海图。

东北部海域只有两个岛屿，分别是遗迹岛和死者之岛。不过左下岛现在被龙卷风所阻挡所以还不能进入，所以我们先向死者之岛前进。

死者之岛

岛上再次出现了令人熟悉的卢比筒怪，它会吞食林克的盾牌，需要小心，利用炸弹就可以消灭它们。穿过右边的山洞后进入金字塔，在金字塔得到“西13、北7的提示，回到岛上在铺有石板的路上数左13上7后用铲子挖掘就可以发现密室，炸开密室的墙壁后又得到了“向西射击王的右眼”提示，路上躲避滚石前进，出洞后进入平台上，利用回旋标打击左侧高台上的机关，墓地大门开启。进入墓地后寻找六贤者的墓碑后发现金字塔走法，此时回到金字塔按照“北－东－东－北－北”的顺序通过迷宫后，来到高台之上入手“王家的首饰”，利用首饰可以使“遗迹岛”前的龙卷风一消失。



遗迹岛

进入遗迹岛洞穴出现小BOSS，消灭后进入迷宫，在里面需要注意的敌人就是隐藏成为卢比的吸钱怪物，向上走进入左上金字塔，看到第三骑士后得知需要通过右边的遗迹神殿的试炼才可以继续交谈，出来后来到右上金字塔，在2F看到第二骑士，骑士给林克一把王家钥匙，回到左上利用钥匙插入锁孔使得大水退去（第二骑士附近有勇气宝石），来到岛外顺着河道一直向右，推下高台上的岩石利用它砸掉下面的岩石，来到下方金字塔遇到第一骑士，出来后向右走，看到提示石板，回到左下迷宫内，数出孤立在海上石板中星星的数量，按照星星数量顺序连接5个点后道路开启，进入遗迹迷宫。

遗迹迷宫

从中间道路来到右边，将有颜色的墙利用炸弹炸开后，在缺口处向神殿入口处右侧的机关发射地鼠炸弹，机关开后控制林克绕过陷阱从桥上来到对岸，左上杀死两个骷髅后触发机关，回到左下踩机关来到入口，接着在右上通道内放出老鼠炸弹炸开入口处的机关，抓紧时间躲避陷阱过桥。右上再次杀死两个骷髅后触发机关，回到右下触发机关进入B1F。

进入B1后，直接向下进入1F，继续走来到2F，到了2F后，进入左边开启宝箱得到宝物后向左进入3F。消灭怪物，开启宝箱得到最后一个关键道具“锤子”。回到2F后利用锤子敲开机关，之后站在铁板上利用锤子弹到1F入口处。进入B1。在B1从左边推下石头，前往左上杀掉怪物后前往B2F，在B2利用锤子一路敲击在最下方得到力量宝石和钥匙，接着回到B1F。前往最上方击打三角后，跳下去向左移动到机关处利用木槌将蓝色方块全都敲成红色方块，机关出现，向下移动到高台上，利用弓箭射击右下方的金字塔机关，向下移动来到又是方块机关处，这次将蓝色全部变成红色，上行到金字塔机关，向左朝金字塔机关射箭，从右边的高台跳下去，向下移动到B2F。

又遇到敲砖块机关，将它们都敲成一种颜色后，通路开启，向右利用两个跳台登上高台后，利用回旋标改编右侧的折射机关方向，使其正对下方，射出弓箭后开启机关，向右前进到敲砖块处将它们的颜色变成高台色快相同图案后触发机关。利用相同方法射击金字塔机关后再次跳下高台，向上将石头弹上高台，登上去将石头从右方滚下去。向右移动开启宝箱得到小钥匙，登上高台继续向右走，开门向左利用跳板将滚石弹到高台最顶端，解开圆球机关后得到宝箱中的BOSS战钥匙。

● BOSS——古代巨岩兵，难度：中

这是类似于敲砖块的游戏，对准身上的红点敲击每个敲打3次后，岩石外表脱落，面对BOSS的骨头时利用跳板一次将它身上的红点全部敲打，BOSS散落到地上，此时在利用跳板跳到头顶，利用木槌敲击它的头部，如此反复即可胜利。胜利后得到沙漏时间2分钟以及一个心形容器，下楼取得圣剑材料最后一块绿色。



我们终于收集了所有的铸剑材料，来到铸剑岛后将所有材料交给铸剑师傅后他说需要等待一段时间才可以造好，我们只好出去溜达一圈。在外面再次遇到了女海盗，这次我与她进行了最终对决。我再次的击败了她，这次她输的心服口服，并且发誓说再也不找我们麻烦了，赢了她之后回到铸剑师傅那里终于得到了剑刃，不过只有剑刃怎么使用呢？听到了此时メルカ岛的村长所发来的消息，回到村长家村长利用沙漏与剑刃相融合制造出了寄宿着海王力量的“圣剑”，现在带着圣剑我们前往海王神殿进行最终的战斗吧。

海王神殿

有了圣剑和其它的道具的帮助之后通过海王神殿果然变得轻而易举，利用圣剑攻击梦幻骑士的背部就可以将它们消灭，在B13F消灭掉3个蓝色骑士、3个红色骑士以及3个黄色骑士后就开启了最终BOSS的大门。

● BOSS：梦幻魔兽，难度：高

这个BOSS一共有三种形态。

第一种形态

用铁钩勾去，BOSS身上的粘液后勾来本体进行猛K。随后来到二层后利用弓箭射击触角上的眼睛，胜利后来到三层。在三层的攻击方法和二层差不多，只不过眼睛会随时闭上，眼睛全部瞎掉之后，来到地面1层进入交战状态，此时林克就会获



得时间静止的沙漏，用触摸笔在屏幕下方画出阿拉伯数字8后，就可以在圈内击打头部的黄色眼睛如此反复第一形态灭。

第二种形态

这是在船上的战斗，首先需要注意消灭敌船射过来的方块，利用空隙时间攻击花朵状的眼睛，用你的耐心重复这个过程，就可以获得第二形态的胜利。

第三种形态

怪物附身在了船长大叔身上，这场战斗其实和一般的海贼战斗没什么差别，利用他攻击的漏洞上前猛K，之后看到他后仰的时候就上前与他拼刀，当怪物的眼睛出现后点击沙漏画出8字，绕到背后猛K眼睛，如此反复相信玩家一定会战胜这个梦幻魔兽。

当圣剑击中梦幻魔兽的瞬间，邪恶再次被封印，船长大叔与泰特拉终于回复成为原来的样子，在一阵优美的歌声过后，海神——白鲸出现了，通过与它的交谈我们了解到原来在海王神殿中梦幻魔兽是远古以来就被封印的怪物，不知道由于什么原因封印被解除从而一直深藏在海王神殿内，海神向我表示了感谢，而一直陪伴我的四个精灵也完成了它们的使命离开了我的身边，船长大叔为了继续实现自己寻宝的梦想也和我们告别，离别总是感伤的但是看着身边仍然顽皮的泰特拉，心中就有种说不出来的感觉，我与泰特拉继续以海盗为目标而冒险着。在船上伙伴们高兴的谈论着这件事情，而我则懒懒的回到了休息室准备睡觉，但是在睡觉前我拿起了航海日记记录下了这个也许并不美丽的故事。

宝石的作用

宝石是用来提升剑的属性，升级的地点是南西地图左下角的岛上，靠近泉水后会让你扔入宝石为你的剑进行升级10个或者20个升一次，三种宝石都有各种不同的作用，作用如下。

力量宝石——剑被火的力量所包围，加强伤害。

智慧宝石——拥有智慧的力量，使用盾牌撞击弱小的敌人后会将其撞晕。

勇气宝石——勇气精灵将力量注入此剑，使用剑后会发出剑气能够攻击到远处的敌人。

藏着人鱼的岛屿

在西北海域朝着右上航行能够到达一座小岛，岛内屋子里面的老头会让你帮助他寻找他的人鱼，走出房子后消灭周围所有的怪就会看到人鱼，对着人鱼使用回旋标后回去找老头，对话后找船长大叔，接着和老头对话得到鱼竿，当收到女海盗给妹妹的信后回去将其交给人鱼后她会送给你智慧宝石。

迷宫中的提示神像

在迷宫中总会存在一些用来提示玩家的石像，用剑攻击它们，它们就会告诉玩家一些与此迷宫相关的秘密，有时候也会提示一些隐藏宝箱的地点，不过提示宝箱的话就需要玩家使用卢比才能问到哦！

赚钱大法

当剧情进行到死之岛后会有一个地方用铲子挖掘出现5个红、6个绿以及6个蓝水晶的地方，挖到它们后马上存档，之后在取档就可以继续进行挖掘，这样的话很快就会到9999的。

母鸡也疯狂



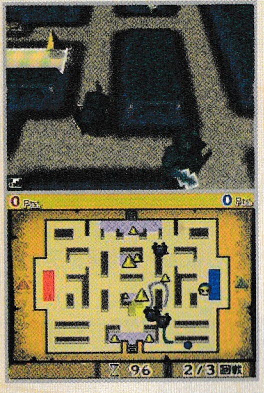
这是《赛尔达》系列经典的设定，在本作这个经典设定依然存在，在得到铁剑之后将一直母鸡扔到角落里猛K的话，没多久母鸡就会浑身变红从而召唤出鸡群对林克进行攻击，但是此作的母鸡的数量没有以前那么多了。同样在历代的《赛尔达》系列中可以抓住母鸡的腿进行短距离飞行，本作也同样可以，拾起母鸡后来到高处就可以进行短距离飞行，可以利用这个设定前期得到一些宝物。

钓鱼

通关的闲暇之余钓钓鱼也可以陶冶一下情操，钓鱼有图鉴，不过一开始只能掉到3种鱼，钓到它们后来到人鱼岛找老头对话，之后他会送给你大鱼饵，有了这个就可以掉更大的鱼了。东北海域能够掉到4号鱼，钓到之后再次寻找老头，。就会得到“幻之鱼”出现的消息，得到消息后海面上会出现海豚型的巨大阴影，除了能够钓到4号鱼之外还有一定的几率钓到幻之鱼王，钓到之后再次回去找老头，就会得到一个心形容器。此外钓到1.7M以上的3号鱼就会有一定几率在其肚子上带有绿色的6号鱼，无聊的时候将图鉴完成吧。

黄金的青蛙画板

西北海岛人鱼岛右下有一个被隐藏着的无名之岛，为了他的出现船长大叔会要求玩家自己画海图，这个岛其实就是一个很大的鲸鱼，在提示神像上得到暗示お・し・お・ひ・れ・め（尾・水柱・鳍・眼）。之后按照这个顺序击打就会看到里面的黄金青蛙，与黄金青蛙交谈它就会交给你一个黄金画板，在海域上使用它就可以利用龙卷瞬间移动到某个区域，不过在这之前你需要前往各大海域打在水中出现的黄金青蛙。打到青蛙后它们就会告诉你每个海域移动所需要的记号。



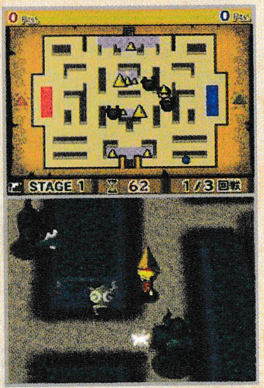
下面是各大海域中的画板记号。

船体部件的收集

我们能够在造船厂中用各种方法得到的船体部件来装饰我们的船，船部件的获得方法都是随机的，所以想要收集所有的船体部件就需要一种流行的方法那就是不停的刷掉落船部件的事件。

1·海贼，海面上会飘行着一些其他的船体，除了商船、旅人之船、女海盗船之外剩下的船都是带有骷髅旗帆的海盗船。将他们消灭掉之后在海域和宝图一样用X来表示，这时在这个区域使用打捞工具就可以进行宝物的打捞，里面也许会有宝物或者是船体配件。

2·海王迷宫，拥有圣剑后当将所有层数的守卫消灭掉后就会出现宝箱，宝箱里面也许会有宝物或者是船的配件。后几层B7、B8、B9消灭卫兵后出现高级船体配件的几率很大。船体部件收齐之后不光好看，而且还会有一些特殊效果，初始的船套件生命值默认是4，其它船套件生命值上限会增加到7，而最终的船体套件黄金船的生命值上限则是8。



剑圣卷轴获得方法

东北海域的旅人船清理所有怪物后获得奖励，拿了衣服之后来到西北海域的旅人船内，在拼剑游戏获得胜利后用把衣服交给大叔得到望远镜，接着再前往东南海域的旅人船将望远镜交给左下的人得到警察手册，将手册交给西南海域最左下角的警卫队的船获得栗子。随后前往人鱼所在的岛，进入老人房间后，进入大海在右下方找到新增的一艘船，进入后看到了老人，与它对话后全都选择第一项，出门的时候老头会叫住你并且为你提供情报，之后返回人鱼岛，在海上遇到BOSS，胜利后就可以去老人家里得到剑圣卷轴。拥有它之后就可以使用超级回旋斩。

各种迷你游戏进入方法。

1、大炮射击游戏

得到西北海图后，前往右上方的人鱼岛，穿过里面的洞穴后就可以进行此游戏。同时上方还有两个宝箱，在宝箱之间挖掘可以得到一张藏宝图。最高分奖品炸弹带子。



2、弓箭射击游戏

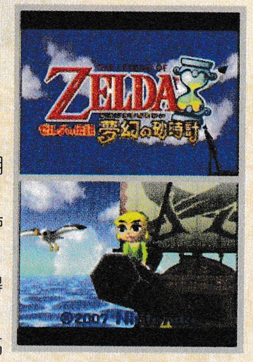
收到航海家孩子的信件后就可以进行射击游戏，来到西南海域左下方的岛屿后就可以在他家里面进行游戏。最高分奖励弓箭上限10，心型容器。

3、与时间的竞赛

收到咕噜族组长告知隐藏岛屿发现的消息后向南航行就可以发现以D8形状为主的D8岛，在里面可以进行时间竞赛，游戏中取得全部菱形结晶后道路才会打开，35秒内冲过去可以得到增加老鼠炸弹上限的带子。

迷宫岛屿

进入东北海域后向北行驶就会进入迷宫岛屿，分别打击四个神像后宝箱出现不同的级别通过就会有不同的奖励。



初级：智慧宝石
中级：藏宝图
高级：心型容器。

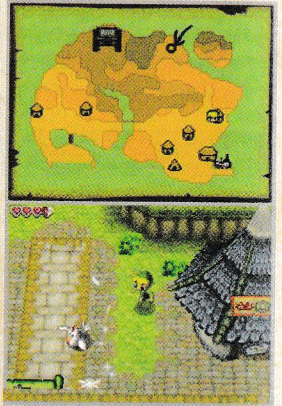
其余心容器获得方法

1：村子商店里面用2000卢比购得。
2：假面船内用1500卢比获得。
3：弓箭射击游戏赢得2000点后获得。
4：迷宫游戏冲破最高级后获得。
5：拼剑游戏获得100点以上得到。
6：钓到幻之鱼后获得。

挑战海王迷宫的通过时间也是一门学问，目前网上最快的海王迷宫通过时间是0秒，在通关后二周目的时候屏幕上方将会显示玩家最快速度通过海王迷宫的时间，当装备全部齐全而且还在持有圣剑的情况下就可以达到快速通过还望迷宫的目的，大家可以尽自己的努力尝试最快的通过时间。

联机部分

这次的赛尔达内的联机模式十分具有挑战性，玩家分为两种类型，一个是林克另外则是梦幻骑士，游戏一共提供了8种地图供玩家选择，在这八个地图里模式都是相同的，那就是控制林克躲避梦幻骑士拿取黄金三角扔到与自己颜色相同的色块中，当林克没有拿取黄金三角的时候梦幻骑士可以在地图上看到林克的位置从而画移动路线来对林克进行阻击，而当林克拿到黄金三角后就可以看到梦幻骑士的位置，方便进行躲避。操纵梦幻骑士的玩家一次可以使用2名或者3名，在地图上画出移动路线来阻止林克。模式十分有趣，推荐有条件的朋友进行尝试，当联机的分数达到一定高度的时候就可以获得一些贵重的宝物。







NDS	NINTENDO	2007年12月20日
	TAB	1人/4800日元
高速卡片战斗 卡片英雄		512Mb

卡片英雄系列最新作品，在各种规则下进行卡片战斗，战略性十足。上屏幕显示怪物和人物的出招，下屏幕简单显示怪物与人物的情报。尽管各种规则下玩家可以派遣同时出战的怪物都只有几只，但却可以利用各种魔法卡片和超级卡片，应对战场上的各种变化。卡片分为前后卫、魔法、超级四类，玩家在进行卡片编组时一定要慎重考虑。在实际对战中，先攻在SPD、JR、SR战斗规则下会有一定的优势，但玩家利用自己的技术一样可以在后攻时取得胜利。PRO规则下，因为人物的体力较高，先攻的优势并不明显。完成一次游戏后，玩家还可以在鞍马俱乐部进行挑战，连胜五场后取得高额奖励，同时得到各种称号。不过如果玩家不喜欢这个新称号，一样可以选择拒绝，保留自己以前的称号。鞍马俱乐部中的敌人都异常强悍，想战胜他们玩家不但要有丰富种类的卡片，还要熟练掌握各种卡片的特性，让它们都能发挥出自己的最大力量。

中日文指令对照

日文名称	中文解释	作用
ストーリー	故事模式	进入主线剧情，完成一次的剧情再次进入不能获得该剧情中的珍贵卡片。
センターモール	战斗中心	在这里进行各种卡片对战。
カードショップ	卡片商店	购买各种卡片
ブーストパック	购买卡片包	150P购买一个卡包，随机抽取出三枚卡片。
シングルカード	珍贵卡片	按不同价格购买稀少的卡片，关机重启一次自动更新。
カードを売る	贩卖卡片	卖出自己不需要的多余卡片。
ブレンドくん	卡片合成	按照出现的卡片合成菜单合成卡片。
コレクション	收集情报	查看自己收集的卡片和获得的大师卡片情报。
デッキ	卡片组	在这里根据各种规则编辑调整卡片组，替换大师卡片类型。
マスターをへんこうする	变更大师卡片	玩家可以替换各种大师卡片配合卡组战斗。
カードをならべかえる	排列卡片	按照前卫、后卫、魔法、超级的顺序排列卡片。
デッキをカラにする	清空卡组	将该卡组卡片全部清空。
ぜんぶおまかせ	全部委托	自动选择全部卡片建立卡组。
あとにおまかせ	部分委托	编辑完部分重要卡片后委任电脑补充剩余卡片建立卡组。
もとにもどす	恢复原状	将已编辑卡组恢复原状。
ワイヤレス	无线联网	进行无线对战、交换卡片。
ボシュウ	发起者	主机
サンカ	参加者	子机
WI-FI	WI-FI	上WI-FI与世界各地朋友对战。
オプション	游戏设置	调整各种游戏设置
マイデータ	我的档案	查看自己设定的人物基本资料。
パスワード	密码	输入正确密码。
ナマエヘンコウ	变更名称	改变主人公的姓名。
モラッタデッキ	获得的卡组	查看通信获得的卡组。
メール	邮件	查看邮件，有时可以获得附加在邮件中的卡片。
セッテイ	游戏设定	改变信息中汉字、信息速度、音量等基本设置。

游戏系统

①卡片的分类

游戏中的卡片分为前卫卡片、后卫卡片、魔法卡片和超级卡片四类。在实际战斗中，超级卡片归入魔法卡片范围。

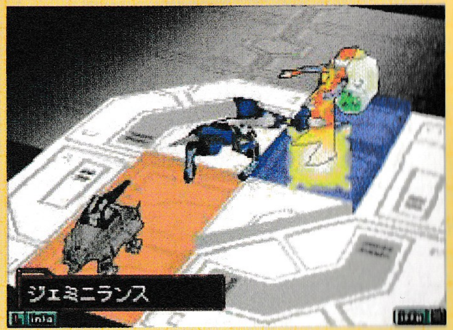
前卫卡片：只能攻击眼前的敌人，通常体力较高，担任前卫时可以发挥自己的作用，除了攻击敌人，还要充当肉盾保护好后卫队员。有部分卡片可以使用特技发动远程攻击或者贯通攻击。前卫中最为古怪的则是レオン和ラオン这两枚卡片，当人物左边是レオン、右边是ラオン时，它们可以发动强力的合体攻击技。另外最初得到的スパルタス以后会停止生产，并且是合成强卡的重要卡片，最好不要卖掉。

后卫卡片：擅长远攻的达人，但通常体力较低，并且不能攻击眼前的敌人。后卫分两大类，一类是攻击两格外敌人，就是敌人的前卫；一类是攻击三格外敌人，也就是敌人的后卫。前卫一旦牺牲，后卫自动移动到前卫位置，该回合最好把后卫撤回原位置。

魔法卡片：在战斗中消耗晶石使用，起到辅助战斗的效果。选择适合卡组和人物的魔法卡片，可以大幅提升自己的战斗能力。

超级卡片：特定的怪物2级后，消耗一个晶石使用超级卡片进化为超级怪物。超级怪物为三级，除了SPD规则战斗外，被击毙时获得3个晶石。超级怪物能力强悍，有些攻击力惊人，有些体力远超





一般怪物，但在实际战斗中极难进化。因此在JR、SR规则中，最好只编入一枚超级怪物卡。

②怪物的升级

消灭敌人后我方怪物自动升级，升级后怪物能力提高，攻击力也随之提升，体力自动回复。根据怪物种类不同，升级上限也有不相同，初级的怪物只能升级一次，某些怪物可以升级到三级。在战斗中消灭敌人后，是否升级由玩家决定。消灭敌人的怪物为一级，玩家的怪物一次可以升一级，如果消灭敌人的怪物为二级或二级以上，玩家的怪物最多一次可以升两级。因为升级需要消耗玩家的晶石数，所以在战斗中还会出现可以升级但主动放弃升级的情况。

③卡片战斗规则

以猜硬币的方式决定两方中的先攻者，在卡片对战中心的战斗一律三局两胜，第一局先攻者第二局后攻击，第一局后攻者第二局先攻击，第三局重新猜硬币决定先攻者。

SPD规则：最为基础的规则。该战斗组编入10枚怪物卡片和4枚魔法卡，超级卡片属于魔法卡，相同的卡片最多2枚。进入战斗玩家配备三妹怪物卡片、四枚魔法卡。玩家最多可派2只怪物出场，一只怪物后备，出战怪物被消灭后，自动补充后备怪物。开战后双方均有一枚绿色晶石，每损失一只怪物无论级别、无论是否是进化后的超级怪物，均增加一枚晶石，先到达六枚的一方战败，击毙自方怪物后会增加两枚晶石。不过并非晶石越少越好，因为晶石决定了玩家可以使用的魔法，某些怪物使用的特技也会消耗晶石，使用过的晶石在下一回合可以继续使用。在战斗中点住卡片无论敌我，按L、R键均可观察卡片详细情报。前卫怪物阵亡后，后卫怪物自动补充到前卫，如果将其移动到后卫位置，该回合该怪物则不能再行动，两次行动怪物除外。在此规则战斗中，进化出超级怪物后，自动消灭场中一名敌人。

JR规则：强化规则。该战斗组编入20枚卡片，相同卡片最多编入三枚。进入战斗后，从二十枚卡片中随机抽五枚，玩家有一次重新抽取卡片的机会。第一回合一次最多可派四枚出战，以后每回合都会补充一枚卡片。与SPD规则不同的是，这类战斗的攻击目标不是怪物而是出战的人物。玩家没有任何攻击力，但只有3以上的攻击有效，就是说攻击力为2的怪物攻击人物无效，攻击力3的怪物攻击人物会损失人物一格体力，攻击力4的怪物攻击人物会损失人物2格体力。人物体力为5，先击倒对方人物者为胜。本规则战斗下，每回合自动补充3枚晶石，怪物按级别增加晶石数，一级怪物阵亡补充一枚，二级怪物阵亡补充两枚。怪物出战后第一回合不能行动，必须在第二回合才能行动。如果怪物没做任何行动，那么将进入气合状态。遭受一次攻击气合状态自动消除，在气合状态下，怪物遭受第一次攻击时伤害减1，发动第一次物理攻击力增加1。其他的规则则与SPD规则完全相同。推荐卡组为前卫卡片9枚、后卫卡片5枚、魔法卡片5枚、超级卡片1枚。

SR规则：进一步强化规则，与JR规则最大的区别就是人物可以参加战斗。人物根据装备的大师卡片分为多种类型，可以使用各种不同的魔法或者发动物理攻击，但必须消耗规定的晶石数。人物的体力仍然是5。其他规则与JR规则相同。

PRO规则：职业规则。该战斗组编入30枚卡片，人物的体力为10。其他规则与SR规则相同。





④大师卡片特技

名称	ホワイトマスター	
特技名称	效果	消耗晶石
アタック	2伤害普通攻击	3
ウェイクアップ	入场怪物立即投入战斗	2
铁の盾	提升怪物防御	2
ヒーリング	回复怪物2体力	3

名称	ワンダーマスター	
特技名称	效果	消耗晶石
アタック	2伤害普通攻击	3
ローテーション	战场怪物全部移动一格	3
龙の盾	提升防御力同时反击	2
自选特技	—	—

名称	ブラックマスター	
特技名称	效果	消耗晶石
アタック	2伤害普通攻击	3
バーサクパワー	提升怪物攻击力1，怪物发动攻击后自身损失一格体力	3
かまいたち	给予一行怪物1伤害	3
大地の怒り	无论敌我全部遭受3伤害	6

名称	グレートマスター	
特技名称	效果	消耗晶石
アタック	2伤害普通攻击	3
咒缚	一名怪物不能逃亡	2
自选特技	—	—
自选特技	—	—

游戏流程攻略

第一章 卡片英雄是什么？

一到学校同学春香（ハルカ）便询问主人公是否看到了早上的电视节目，节目中少年主角雾雄（キリオ）非常帅气，深深打动了春香的芳心，也想像他一样成为全国皆知的卡片英雄。最近非常流行的卡片英雄游戏，很久以前便已出现，但一直没什么人气。直到雾雄最先在自己的学校内创建了卡片部，在电视采访后使卡片英雄成了流行全国的游戏，很多学校纷纷开办卡片部。最近即将召开卡片英雄大会，雾雄自然是被给予厚望的种子选手。虽然到了上课的时间，但春香却依然滔滔不绝，并且约主人公在下课后继续谈论刚才的话题。

刚一下课主人公便被春香拉到一旁竟然提出了建立卡片部的建议，因为春香也想像雾雄一样被电视台采访，参加卡片英雄大会夺取优胜，成为街知巷闻的名人。因为主人公对卡片一窍不通，春香自然担当起了讲师的任务，可惜的是春香对具体的游戏规则等也完全不懂。不过两人的谈话被一旁的三年纪A班的一条明宏同学听到，他也对卡片大会也很有兴趣，并且是精通卡片游戏的高手，更让人意想不到的是他不但主动担当起了教师的工作，还将自己预备的卡片游戏装备交给两人。原来他是一名卡片游戏的痴迷者，但却没有人与他同享快乐，因此他身上总要多带一套卡片游戏装备，随时可以拿出来给喜欢卡片游戏的朋友使用。在一条明宏的教导下，两人迅速掌握了基本的卡片游戏知识，还从一条同学处得到了卡片奖励。

主人公与春香在一条前辈的教导下实战一局，主人公大获全胜，大方的一条明宏将卡片送给主人公做为胜利礼物。春香虽然大败，但也想得到新的卡片，当时便放声大哭，无奈一条明宏前辈只好又送给她一张卡片作为安慰奖。对卡片英雄游戏有了最基础的认识，一条明宏建议两人去卡片商店转转，购买一些必须的卡片。

卡片商店的老板热情随和，并且也是痴迷的卡片游戏者，一见到两名小客人，立刻邀请两人打上一盘，奖品自然是卡片。这次的对决依然以主人公的胜利告终，得不到卡片奖励的春香又使出了自己的看家本领一痛哭加奉承，善良的卡片店老板为了不让夸奖自己的小姑娘伤心流泪，将新卡片特别奉送给了春香。而且春香得到的卡片竟然比主人公的胜利奖励还要丰厚，其中还包括极其珍贵的卡片。不过春香对主人公也不吝啬，离开卡片商店后立刻将自己得到的魔法卡片反送给主人公。

一条明宏前辈见到两人的卡片自是大吃一惊，不但前卫卡片数量大增，还得到了后卫卡片，甚至还有正式战斗中必须的魔法卡片。一条明宏见状大喜，立即将自己的卡片送给主人公，弥补主人公卡片数量的不足，使主人公能够进行真正的卡片英雄游戏，随后还亲自在实战中指点主人公。一条明宏从七年前开始被卡片英雄的战略性深深吸引，真正



地爱上了这款游戏，不过几年来这一游戏一直是默默无闻，很少有人关注。直到最近卡片英雄游戏成为流行游戏，越来越多的人都来享受这个游戏，一条明宏则为这一变化异常开心。虽然他有七年的卡片英雄游戏经验，但是在战斗中仍然输给了主人公，不过一条明宏并不恼怒，反而连连夸奖主人公也许就是这个游戏的天才，还特别奉送给主人公珍贵的卡片作为奖励。主人公通过几次战斗也喜欢上了这款游戏，决定正式成立卡片英雄部，为了表达对一条明宏前辈的感谢，主人公和春香还特别邀请他担任卡片部部长。

第二章 命运的相逢

第二天一下课，主人公就和春香一起找老师商量创建卡片部的事，但老师却没在办公室，二人只好在门口等待。并利用这段时间，春香将昨天用邮件联系一条明宏前辈学到的新知识传授给主人公。过了不久老师回到自己的办公室，两人立即向老师提出了申请，但当老师问到成立卡片部的动机时，春香一不留神竟然说出了自己想上电视的真实目的，结果申请自然被老师驳回。

主人公和春香一边垂头丧气地走在回家路上，一边商量着希望能找个好方法让老师同意建立卡片部的申请。春香突然看到了昨天在电视上大出风头的雾雄，误认为摄制组在周围拍摄，立刻冲到他面前交谈，希望自己也能沾光上电视。不过雾雄并不是在拍摄影片而只是单纯地路过此处，春香知道自己不能上电视后，竟然代主人公向雾雄挑战，并且要求雾雄如果失败则要付出两张珍贵卡片。而雾雄却只是稍加思索便接受了春香的挑战，主人公也想通过战斗检验一下自己的实力，一场精彩的大战随即爆发。苦战之后主人公取得了胜利，但面对雾雄递来的珍贵卡片，主人公并没有接受，反而一把打开了雾雄手中的卡片，因为在战斗中他发觉雾雄并没有使出全力。

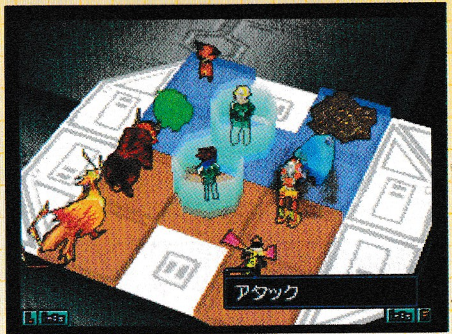


向雾雄简单道歉后，春香拉着主人公迅速离开。主人公因为非常讨厌对比赛不认真的做法，才会如此失礼，但又不能再回去让雾雄拿出真本事一决高下。最后春香想到了让雾雄与主人公全力战斗的好方法，那就是参加全国卡片英雄大会。

回到家中不久，春香便带着哭腔打来了电话，原来全国卡片事务所规定必须有学校卡片部推荐，才能参加全国卡片英雄大赛，这下可难倒了二人……

第三章 建立卡片英雄部！

次日主人公与春香又找到老师申请建立卡片英雄部，因为目的是要出席全国大会，老师非常支持，但可惜成立一个学生部至少要有五人参加，主人公、春香加上一条明宏也只有三人，主人公和春香立即想办法去招募其他伙伴。学校走廊中一名金发男同学听到了主人公与春香的对话，主动要求加入卡片部，但却要求担任部长，春香与主人公自是不能为了凑人数而背叛一条明宏前辈。



在一年纪教室，主人公与春香发现一名小同学正在摆弄着各种卡片，立刻上前邀请加入。这位同学叫小山内真，很喜欢卡片的造型设计，购买了大量卡片，但没人与他对战，因此只能自己一个人摆弄卡片。一听到有人邀请自己加入卡片部，小山内真非常开心，但却因为没有对战经验对自己毫无信心。春香则主动与小山内真对战，这样即可让小山内真积累对战经验，也可以展示一下自己的势力。战斗初期春香一直占据优势，还一度将小山内真逼上绝路，但小山内真却凭借一张贯通卡片扭转战局，获得了本次战斗的胜利。通过这次战斗小山内真享受到了对战的乐趣，对自己的技术有了信心，并且将贯通卡片分给主人公，要求在平等的状态下再次战斗。这次由主人公亲自出场战斗，并取得最终的胜利，小山内真加入卡片部，主人公和春香只要再找到一人即可成立卡片部。



刚才要求当部长的同学赶上了主人公与春香，看来他也对卡片部很有兴趣，但他却一直坚持要求自己担任部长，除非主人公和春香能用卡片战胜他。无奈主人公只好出手战斗，大胜之后，主人公取得了胜利。这位同学名为时田（トキタ），对卡片英雄很有兴趣，这次则痛快地加入了卡片部，但还是很好面子地称自己为影部长。好容易凑齐了五名队员，老师却说自己并不能做主，要主人公一行找主任申请。主任提出了建立卡片部的条件，那就是要战胜指定对手来证明自己的实力，为了参加全国大会与雾雄较量，主人公一口答应了主任的要求。不过按主人公目前的卡片还是太少，必须多购买一些增强自己的实力，可是平时并不节俭的主人公手中并没有什么闲钱。好在现在开了一家通过卡片战斗可以获得卡片点数的战斗中心，使用战斗胜利后获得的点数可以去卡片商店换取卡片。

第四章 超级卡片登场

卡片店里现在正在发售超级卡片，商店中人声鼎沸，大家纷纷拿出自己的卡片战斗点数购买。而主人公和春香却是初入此门的毛头小子，手里根本就没有任何卡片战斗点数，不过老板看在春香的面子上，破例让他们使用金钱购买一次。而运气很好的主人公一次就抽中珍贵的超级卡片，使伙伴们全都羡慕异常。在卡片战斗中心，主人公首战大捷，得到了战斗点数奖励，利用它在卡片商店中购买了新的卡片。此后主人公一行开始穿梭于卡片战斗中心与卡片商店之间，不断提升自己的战斗能力，同时更换新卡片。

第五章 鞍马俱乐部

来到鞍马俱乐部门前，一条明宏借口有事突然离开，主人公只好和春香两人向鞍马（クラマ）弟子们挑战。首先出场的是三人中最弱的选手古米（コマイ），虽然他排名第三，但其实很有实力，主人公苦战很久才战胜了他。古米虽然失败但不怒反喜，为年轻的主人公能战胜自己而开心，还送给了主人公一张珍贵卡片。第二名对手则是喜爱乌贼到极点，甚至把自己和儿子都装扮成乌贼的“乌贼先生”，他对乌贼的痴迷实在是令人佩服，在战斗中把乌贼卡片的作用也发挥到极至，不过依然被主人公战胜。第三名出场的选手让主人公和春香大吃一惊，虽然她改换了装扮，但两人却认出她正是学校的主任，不过为了给老师面子，主人公和春香还是装出不认识她的样子。最后主人公战胜了女主任，用胜利证明了自己的实力。看到自己的学生如此能干，女主任也摘下了自己的面纱，正式批准卡片英雄部成立！再她宣布批准成立的瞬间，一条明宏带着俊介和真两人赶到，原来刚才他说有事就是为了让同伴们都能在第一时间庆祝卡片部成立。

第六章 新规则

卡片部成立后，春香立即报名参加全国卡片大会，但大会发来的JR规则和主人卡片则让主人公和春香摸不着头脑，两人只得向一条明宏咨询。原来现在主人公和春香进行战斗采用的是近年来流行的快速战斗规则，JR规则是卡片战斗的正式规则。JR规则下同时派遣四只怪物出战，并且使用者自身也要利用主人卡片亲自战斗。 在一条明宏的耐心指导下，主人公和春香很快便掌握了JR规则。随后两人来到卡片商店老板的小店里，不但在老板的教导下锻炼实战技巧，还从老板处得到了不少礼物。了解了JR规则后自然要多加锻炼，在卡片中心，主人公竟然见到了自己的老师，原来他受主人公的影响，对卡片英雄内很感兴趣，不过可惜的是他的技术实在是一般。

第七章 部内挑战赛



参加全国大会是每位卡片部成员的梦想，但可惜出战名额有限，为了提高全体的实战能力，时田提出部内对战的建议。这一建议即可选拔出最优秀的选手，也可以让大家都得到实战训练，自然得到了大家的赞成。主人公与小山内真对战决出的优胜者将与时田和春香间的优胜者战斗，决出的优胜者再与部长一条明宏交手，选拔出部内第一高手。虽然一条明宏少打两场比赛直接进入决赛，但因为他对卡片英雄已经痴迷七年，而且一直全力帮助主人公和其他成员，大家都觉得这样的安排非常满意。

战胜小山内真后，发现春香满脸泪丧，主人公立即猜出自己下一个对手该是时田，果然没过一分钟时田便得意洋洋地走了过来宣布自己刚刚战胜了对手。不过时田并没能开心多久，因为他并没能突破主人公这一关。卡片英雄部内的最后决战在主人公与一条明宏之间进行，一条明宏对主人公来说亦师亦友，看到主人公正常如此之快，一条明宏觉得异常欣慰。主人公没有让一条明宏失望，最终战胜了他成为卡片部第一高手。而一条明宏和其他的同伴们则暗下决心，一定提高自己实力在大会中取得胜利。

第八章 全国大会

全国大会会场人声鼎沸，来自各路的卡片爱好者集中到此，雾雄则做为选手代表上台宣誓。看着台上的雾雄，主人公暗暗下定决心，一定要在大会上与他堂堂正正的一决雌雄。主人公一行的第一个敌人是头戴面具的奇怪组合，五比五的对战打成了二比二平，大家把全部的希望都寄托在主人公身上。主人公自然不能让同伴们失望，轻松地战胜对手消灭了敌人。随后主人公一行人过关斩将，一帆风顺地杀入半决赛。也许是紧张的缘故，春香在战前要去洗手间方便，不慎撞到了参加比赛的选手一马（カズマ），一马对春香颇有好感，竟然当时就提出了约会的要求，春香自是被吓得快速逃跑。半决赛出场的对手中竟有一马，这让春香大吃一惊，立即躲在主人公身后。而春香这一举动却使一马误认为春香是主人公的女友，怒火中烧与主人公约战，并提出春香为胜利的奖品。主人公一不留神答应了一马的要求，害得春香也大发雷霆，主人公只好连连保证一定取得战斗胜利，不把春香输给一马。主人公最终战胜了一马，不过一马却比赢得比赛还要开心，因为春香同意了他做笔友的请求。

进入最终决赛是卡片爱好者的梦想，主人公一行自是感想万千，小山内真更激动得掉下眼泪。参加决赛的两队打成二比二平，随着一声好久不见，雾雄出现在主人公面前，而让人惊奇的是他也跟主人公一样期待着与对方正式交战。当日雾雄对主人公手下留情并不是因为瞧不起对手，而是怕自己轻松胜利主人公会放弃对卡片英雄的热爱，他苦心果然没有白费，现在与他交战的主人公也今非昔比。卡片全国大会的决赛三战两胜，主人公竭尽全力终于战胜了雾雄，在全体成员的欢呼声中，主人公走上领奖台。虽然战胜了雾雄，但主人公并没有骄傲，而是把将自己的胜利归功于同伴。走出赛场后，雾雄向主人公表示了祝贺之情，还将珍贵的卡片送给主人公，希望能再次和主人公战斗。

第九章 SR卡片对战

应雾雄之邀主人公和春香来到卡片协会做客，雾雄教给他们新的游戏规则。在这个规则下，参加战斗的主人公也可以使用特技辅助战斗，其他规则与JR完全相同。为了可以迅速掌握实战技巧，雾雄让主人公去卡片中心战斗，必须取得五场胜利。

第十章 梦幻大师

在卡片中心以新规则连胜五场后，主人公回到卡片中心。在这里又学习了职业的卡片战斗规则，以职业规则在卡片中心取得五场胜利后，主人公将会与梦幻级卡片大师对战。在职业组的选手大多是身经百战的高手，主人公苦战多时终于击败了五名对手。与最终的梦幻卡片大师战斗胜利后，主人公得到了梦幻大师卡片。

随后进入第十章外传，这里出现的对手很强强，连续五连胜可以得到丰厚的奖励，并且连续五局都是一战定胜负，所用时间较短。完成五连胜后想继续挑战，不但规则变化还要求主人公换上不同类型的大师卡片，但一旦挑战失败则返回到第十章。



2008最新NDS游戏发售表

美版：

3月4日			
公元1701:探索之扉	Anno 1701: Dawn of Discovery	Sunflowers	SLG
最佳测试DS	Best of Tests DS	Conspiracy Entertainment	PUZ
小鸡猎人	Chicken Hunter	Mumbo Jumbo	STG
花样滑冰	Imagine: Figure Skater	Ubisoft	SPG
忍者反应力	Ninja Reflex	Electronic Arts	ETC
宠物小兔	Petz Bunnyz	Ubisoft	SLG
3月10日			
M&M 赛车	M&M's Kart RAC	Destination Software, Inc.	RAC
3月11日			
FFCC 命运之轮	FFCC: Ring of Fates	Square Enix	RPG
杀虫剂	Insecticide	Gamecock	AVG
纳米漂移2	Nanostray 2	Majesco	STG
3月18日			
女孩日记	Diary Girl	Konami	ETC
宠物假日岛	GoPets: Vacation Island	Konami	ETC
SEGA超级明星网球	SEGA Superstars Tennis	SEGA	SPG
3月25日			
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	Atari	SPG
牧场物语DS Cute	Harvest Moon DS Cute	Natsume	RPG
忍者外传 龙剑	Ninja Gaiden: Dragon Sword	Tecmo	ACT
4月1日			
加菲猫	Garfield Gets Real	Destination Software, Inc.	ACT
神秘岛	Myst	Empire Interactive	AVG
4月8日			
今日美国文字游戏	USA Today Crosswords	Destineer	PUZ
4月18日			
大脑航程	Brain Voyage	Eidos Interactive	ETC
4月22日			
美妙世界	World Ends With You	Square Enix	RPG
4月29日			
扑哧扑哧病毒	Puchi Puchi Virus	Jaleco	PUZ
玩具商店	Toy Shop	Majesco	SLG
4月30日			
DS普拉提	Let's Pilates	Konami	ETC
DS瑜珈	Let's Yoga	Konami	ETC
5月19日			
上旋高手3	Top Spin 3	2K Sports	SPG
5月27日			
功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	ACT
超级躲避球	Super Dodgeball Brawlers	Aksys Games	SPG
2008年6月			
文明革命	Civilization Revolution	2K Games	SLG
绿巨人2008	Incredible Hulk 2008	SEGA	ACT
乐高夺宝奇兵	LEGO Indiana Jones	LucasArts	AVG
分裂细胞 断罪	Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	ACT
2008年夏			
Bangai-O Spirits	Bangai-O Spirits	D3 Publisher	STG
标杆高尔夫	Polar Golf	Mumbo Jumbo	SPG
超级房车赛	Race Driver: Grid	Codemasters	RAC
麦登橄榄球09	Madden NFL 09	Electronic Arts	SPG
星战：原力解放	Star Wars: \e Unleashed	LucasArts	ACT
捉鬼敢死队	Ghostbusters: The Video Game	Sierra	ACT

日版：

2008年3月6日			
英检王2级篇	英检王 2级编	学研Index	ETC
机器猫 大雄与绿巨人传DS	ドラえもん のび太と緑の巨人伝DS	SEGA	ACT
3月13日			
使命召唤4 现代战争	コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア	Activision	STG
魂斗罗 双重精神	魂斗罗 Dual Spirits	KONAMI	STG
影子传说2	影之传说–THE LEGEND OF KAGE 2–	TAITO	ACT
脂肪燃烧计划	脂肪燃烧计画 やせトレ!! DS	D3 Publisher	ETC
曼哈顿奇缘	魔法にかけられて	Disney Interactive Studio	RPG
3月19日			
超热血高校躲避球部	超热血高校くにおくんドッジボール部	Arc System Works	SPG
蜘蛛侠3	スパイダーマン3	Activision	ACT
课长 岛耕作DS	课长 岛耕作DS デキる男のラブ&Success	KONAMI	ETC
戏剧迷宫樱花大战 因为有你	ドラマチックダンジョン サクラ大战 ~君あるがため~	SEGA　RPG	
3月20日			
伊苏DS	イースDS	Inter Channel	RPG
伊苏2DS	イースIIDS	Inter Channel	RPG
爆走卡车传说 BLACK	爆走デコトラ传说 BLACK	スパイク　RAC	
忍者外传 龙剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	TECMO　ACT	
结界师 黑芒楼袭来	结界师 黑芒楼袭来	BANDAI NAMCO	RPG
Q版EVA	ぷちEVA	BANDAI NAMCO	ETC
口袋妖怪战队2	ポケモンレンジャー バトナージ	ポケモン	RPG
3月27日			
大家集合！猜谜派对	みんな集まれ! クイズパーティー	ERTAIN　ETC	
商业力检定DS	ビジネス力检定DS	EA	ETC
THE 营业道	THE营业道	JORDAN	SLG
莱拉的冒险 黄金罗盘	ライラの冒险 黄金の罗针盘	SEGA	RPG
铁道学校 JR篇	铁道ゼミナール　JR编–	TAITO	ETC
魔术头脑力量DS	マジカル头脑パワー!! DS	D3 Publisher	ETC
大家速算DS	みんなでフラッシュ暗算DS	Milestone	ETC
4月3日			
每天10分钟绘画练习DS	1日10分でえがじょうずにかけるDS	Agatsuma Entertainment	ETC
快乐的无人岛生活	とったど~! よゐこの无人岛生活	BANDAI NAMCO	ETC
名侦探柯南 消失的博士与挑错之塔	名探侦コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔	BANDAI NAMCO	AVG
4月10日			
学研M文库出品 江户名人	学研M文　resents ものしり江户名人	Global A Entertainment	ETC
紫音之王	しおんの王	每日传媒	RPG
麻雀navi DS	麻雀ナビDS	每日传媒	TAB
4月24日			
召唤之夜	サモンナイト	BANPRESTO	RPG
太鼓达人DS 七岛大冒险	めっちゃ！ 太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险	BANDAI NAMCO	MUG
火影忍者疾风传 忍列传2	NARUTO–ナルト– 疾风传 忍列传II	TAKARA TOMY	
5月1日			
高达纹章	エンブレム オブ ガンダム	BANDAI NAMCO	SRPG
历史群像出品 幕末之王	历史群像presents ものしり幕末王	Global A Entertainment	
5月29日			
无限的开拓者 机战OG传说	无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	BANPRESTO	RPG
22008年夏			
AWAY 随机迷宫	AWAY シャッフルダンジョン	AQ INTERACTIVE	AVG
蓝龙PLUS	ブルードラゴン プラス	AQ INTERACTIVE	RPG
召唤之夜2	サモンナイト2	Banpresto	RPG
樱桃小丸子DS	ちびまる子ちゃんDS まるちゃんのまち	Banpresto	AVG
东京魔人学园剑风帖	东京魔人学园剑风帖	Marvellous Entertainment	RPG
2008年内			
奇迹的深海	ディープアクアリウム~奇迹の深海~	ERTAIN	AVG
无限数字	ナンバープレイス∞MUGEN	ERTAIN	ETC
你的勇者	キミの勇者	SNKPlaymore	RPG

Nintendo DS 日本游戏销量排行榜

排行	游戏名称	厂商	累计销量	初周销量	发售日
1	口袋妖怪钻石/珍珠	Pokemon	5,434,568	1,586,360	06/09/28
2	New超级马里奥兄弟	任天堂	5,090,224	865,024	06/05/25
3	更锻炼大脑的大人DS训练	任天堂	4,828,793	416,124	05/12/29
4	欢迎来到动物之森	任天堂	4,591,235	335,425	05/11/23
5	锻炼大脑的大人DS训练	任天堂	3,640,092	44,166	05/05/19
6	马里奥赛车DS	任天堂	2,845,987	224,411	05/12/08
7	英语泡菜	任天堂	2,051,037	231,770	06/01/26
8	任天狗	任天堂	1,708,393	135,674	05/04/21
9	马里奥聚会DS	任天堂	1,606,640	242,195	07/11/08
10	大人的常识力训练DS	任天堂	1,538,618	205,733	06/10/26
11	柔软头脑体操塾	任天堂	1,492,095	52,525	05/06/30
12	勇者斗恶龙JOKER	Square Enix	1,458,149	633,084	06/12/28
13	口袋妖怪迷宫 时/暗之探险队	Pokemon	1,323,443	583,713	07/09/13
14	俄罗斯方块DS	任天堂	1,232,061	208,422	06/04/27
15	勇者斗恶龙4 被引导的人们	Square Enix	1,163,798	601,737	07/11/22
16	触摸瓦里奥制造	任天堂	1,123,507	117,677	04/12/02
17	电子宠物Tamagochi	BANDAI	1,110,046	107,499	05/09/15
18	星之卡比：参上！怪盗团	任天堂	1,060,257	151,147	06/11/02
19	超级马里奥64DS	任天堂	1,042,322	120,062	04/12/02
20	时尚魔女DS	SEGA	1,039,669	425,380	06/11/22
21	最终幻想3	Square Enix	1,008,230	501,701	06/08/24
22	耀西岛DS	任天堂	896,814	254,523	07/03/08
23	DS料理导航	任天堂	876,246	117,332	06/07/20
24	赛尔达传说：幻影沙漏	任天堂	839,395	288,282	07/06/23
25	雷顿教授与不可思议的小镇	LEVEL 5	828,183	119,816	07/02/15
26	DS眼力训练	任天堂	790,655	106,310	07/05/31
27	JUMP ULTIMATE STARS	任天堂	789,445	169,740	06/11/23
28	扑哧扑哧宠物蛋	NBGI	780,711	181,549	06/07/27
29	口袋妖怪迷宫：青之救助队	Pokemon	767,578	134,776	05/11/17
30	雷顿教授与恶魔之箱	LEVEL 5	753,813	307,771	07/11/29
31	口袋妖怪战队	Pokemon	649,980	189,314	06/03/23
32	汉检DS	Rocket C	621,885	67,153	06/09/28
33	英语泡菜2	任天堂	610,901	50,103	07/03/29
34	谁都能玩的游戏大全	任天堂	598,055	64,994	05/11/03
35	流星洛克人	CAPCOM	593,675	77,152	06/12/14
36	200万人汉检	IE INSTIE	571,715	30,570	06/11/09
37	最终幻想4	Square Enix	571,488	308,794	07/12/20
38	JUMP SUPER STARS	任天堂	549,265	202,139	05/08/08
39	最终幻想XII 亡灵之翼	Square Enix	524,009	289,325	07/04/26
40	逆转裁判4	CAPCOM	515,417	240,275	07/04/12
41	马里奥3on3	任天堂	466,676	103,866	06/07/27
42	健康应援配方1000	任天堂	431,003	44,298	06/12/07
43	我的家计日记本	任天堂	422,534	50,550	07/07/12
44	马里奥与路易RPG2	任天堂	417,391	133,229	05/12/29
45	富有街DS	Square Enix	413,537	140,560	07/06/21
46	FFCC命运之轮	Square Enix	389,845	206,439	07/08/23
47	文字迷题大词典DS	NBGI	364,198	78,222	07/03/15
48	口袋妖怪DASH	Pokemon	348,376	50,011	04/12/02
49	桃太郎电铁DS 东京&日本	HUDSON	334,044	71,825	07/04/26
50	太鼓达人DS	NBGI	328,437	89,158	07/07/26
51	龙珠Z 舞空烈战	BANDAI	317,078	42,280	05/12/01
52	触摸卡比	任天堂	315,211	72,102	05/03/24
53	电脑反复乘法计算	小学馆	308,595	—	06/12/07
54	马里奥对大金刚2	任天堂	306,176	83,517	07/04/12
55	牧场物语：共建小岛	Marvelous	304,348	70,980	07/02/01
56	史莱姆尾巴团2	Square Enix	293,970	43,995	05/12/01
57	口袋妖怪动物管理员	Pokemon	293,807	46,910	05/10/20
58	怪盗瓦里奥	任天堂	289,872	87,731	07/01/18
59	FFTA2 封穴的魔法书	Square Enix	287,871	158,408	07/10/25
60	圣剑传说DS玛娜之子	Square Enix	281,083	105,534	06/03/02
61	超级机器人大战W	BANPRESTO	278,027	172,190	07/03/01
62	魔术大全	任天堂	277,306	23,463	06/11/16
63	流星洛克人2	CAPCOM	268,381	83,744	07/11/22
64	噗哟噗哟	SEGA	267,995	48,849	06/12/14
65	填字游戏DS	任天堂	266,641	68,329	07/01/25
66	SD高达G世纪 交叉火力	NBGI	263,076	126,694	07/08/09
67	脑内IQ测试DS	SPIKE	258,476	61,496	06/12/21
68	汀格尔的卢比乐园	任天堂	234,862	45,988	06/09/02
69	逆转裁判：复苏的逆转	CAPCOM	228,812	10,898	06/06/15
70	平成教育委员会DS	NBGI	226,124	—	06/12/21
71	力量棒球10	KONAMI	223,000	47,207	07/12/06
72	马里奥与索尼克at北京奥运会	任天堂	221,540	90,793	08/01/17
73	NARUTO最强忍者大结集3DS	TOMY	220,928	66,897	05/04/21
74	押忍!奋斗!应援团2	任天堂	218,248	62,936	07/05/17
75	数码怪兽物语	NBGI	217,986	44,932	06/06/15
76	Wish Room 天使的记忆	任天堂	212,712	61,336	07/01/25
77	纯真传说	NBGI	210,697	106,733	07/12/06
78	宠物蛋感谢版	NBGI	204,744	48,319	07/09/27
79	TOEIC TEST DS训练	IE INSTIE	199,793	14,518	07/03/29
80	捕捉！触摸！耀西！	任天堂	197,337	52,407	05/01/27
81	超级碧奇公主	任天堂	196,641	29,164	05/10/20
82	暴风传说	NBGI	196,073	83,298	06/10/26
83	不可思议的迷宫 风来的西林DS	SEGA	195,052	79,932	06/12/14
84	模拟城市DS	EA	193,826	50,632	07/02/22
85	美妙世界	Square Enix	192,955	81,326	07/07/27
86	甲虫王者	SEGA	191,388	29,394	05/12/08
87	数码怪兽物语日照/月光	NBGI	185,110	72,308	07/03/29
88	DS文学全集	任天堂	181,831	39,356	07/10/18
89	250万人汉检 四字熟语辞典	IE INSTIE	180,742	12,579	07/11/01
90	大金刚：丛林攀爬者	任天堂	179,452	38,229	07/08/09
91	古代王者 龙之王	SEGA	174,508	53,358	07/11/22
92	逆转裁判3	CAPCOM	170,826	64,860	07/08/23
93	胜利十一人DS	KONAMI	168,705	51,491	06/11/02
94	传说的斯塔菲4	任天堂	167,345	53,879	06/04/13
95	逆转裁判2	CAPCOM	164,484	22,428	06/10/26
96	大合奏！兄弟乐队	任天堂	164,166	32,272	04/12/02
97	解谜系列vol.3数独	HUDSON	163,037	—	06/03/23
98	三国志大战DS	SEGA	161,493	83,011	07/01/25
99	多啦A梦棒球	NBGI	158,061	96,454	07/12/20
100	大家的DS学校完美汉字力	TDK Core	156,977	14,859	06/07/20

勇者斗恶龙IV 被引导的人们

第一章 王宫的战士们

在边境小国巴德兰德的王宫里，有一位武力出众的战士莱安。一天他和其他战士们被国王叫到宫殿里开会，国王告诉大家最近发生了几起儿童失踪事件，现在战士们被派去调查案子的真相。面对着失去孩子的母亲的含泪请求，身为堂堂男子汉的莱安无法拒绝。但是案子从哪里入手呢？莱安决定先去发生失踪事件的地方看看。在出发之前，一个名叫芙蕾亚的女子找到莱安，请求他帮忙寻找失踪的丈夫阿力克斯。想不到这里丢完小孩还丢起了大人，真是不可思议。不管怎么说，还是先从城西北的隧道过河，到伊姆鲁村去调查。

在伊姆鲁村，莱安大致了解了孩子失踪的情况。有人看见孩子被人带到西边湖中的塔里去了。据说穿上飞空鞋就可以飞到塔里，但是去哪里找这双神奇的鞋子呢？有人说飞空鞋在村子附近的古井里，只有找到古井的位置，才能进一步调查。

莱安意外地在村子的地牢里发现了一个男子，他是因为偷面包被抓来的。莱安一问，才知道他就是芙蕾亚委托他寻找的阿力克斯。二话不说，赶紧回巴德兰德城找芙蕾亚，把她带到地牢让他们团聚。尽管阿力克斯有点痴呆，但是在芙蕾亚的启发（？）之下他还是恢复了正常。原来他是被古井那里出现的怪物惊吓才变成那样的。莱安从他那里了解到古井的位置在村子东南，于是立刻动身前往那里。



莱安刚下到井里，就听到有声音在叫他。他回到这一层的入口处一直往右走，发现洞窟里有一只名叫荷伊敏的加血史莱姆。它一直想变成人类，所以想找一个人类的朋友做伴。莱安不会魔法，正需要一个帮手，于是他们俩成为了伙伴。收到荷伊敏之后，莱安在地下2层左上方找到了飞空鞋，他们两个回到了地面上，飞到了湖中之塔的顶上。

莱安和荷伊敏在塔的地下一层找到了事件的元凶——绑架小孩的家伙。他自称是皮萨罗的手下，绑架孩子的目的是找出可以消灭魔王的勇者并且将其抹杀。正直的莱安自然不能容忍，何况还要救这里被绑架的孩子们，就这样，一场战斗开始了。打败了这个拐小孩的妖怪之后，莱安带着孩子回到伊姆鲁村，等待孩子的母亲终于盼到了团聚的一刻。随后莱安回到王宫，将此事汇报给国王，并且提出要去寻找勇者，保护他不受怪物的伤害。国王答应了他的请求。在与家乡的朋友们道别之后，我们的战士开始了新的旅程。

第二章 顽皮公主大冒险

桑特海姆的国王大概是天底下最头痛的国王了。由于爱妃早逝，他对唯一的女儿阿莉娜从小百依百顺，而这个小女孩天性顽皮，长到10来岁的时候就成了一个整天到处乱跑喜欢打打杀杀的野蛮公主。为了让自己的女儿变得淑女一点，这位一国之君兼单身老爸可以说费尽了心思，但是收效甚微。公主经常把窗户踢烂之后溜出去玩，国王也只能叫人反复修补。这一天阿莉娜又想溜出去，但是国王和门卫都不让。王宫里面郁闷得很，跟谁说话都是那老一套。没办法了，公主只好等修窗户的人走掉之后偷偷把它踢烂，用老办法逃了出去。不料刚跑出来，侍卫神官克里夫特和老臣布莱就追了出来。公主一心要出去玩，他们两个也拦不住，那就只好采取折中方案，在路上确保她的安全了。

三人从萨兰往东北方向一直走，来到了天培村。这里的人们看起来很悲伤，也没人做生意。找人一打听才知道这里出了个怪物“变色龙人”，每隔一段时间就要这里的一个少女作为祭祀品，否则就毁了整个村子。现在村里只剩尼娜一个女孩子了，人们都在一片绝望之中。阿莉娜找到村长，答应帮助他们消灭这个妖怪。然后到北边的教会去找神父，一行三人上了祭祀用的轿子。当天晚上，原本打算享用美少女大餐的怪物碰到了有史以来最难对付的少女，还有她的两个同伴。

收拾了这个祸害村里的妖怪之后，这里的道具店和武器店终于重新开业了。三人从北边的祭坛出去，一直往东，就来到了弗雷诺尔村。阿莉娜在这里听到人们说有一个公主带着两名部下住在这里，不禁大吃一惊：自己的行踪怎么这么快就暴露了？三人来到旅店，才知道是另外一个“公主”和她的随从们住在这里，不知道这个公主是什么来头。谁知三人刚一上楼，就看见公主被两个强盗模样的家伙劫持而去，两名随从一个被打倒在地，另外一个在边上哆嗦。想不到这里的治安乱到了这样的程度，公主都可以随便被绑架。旁边看热闹的人议论纷纷，但是没有一个能帮上忙的。这时一个牵着狗的小男孩给阿莉娜提供了信息：绑匪要求用黄金手镯来交换公主，而这个手镯就在村子南边的洞窟里，喜欢打抱不平的阿莉娜听说了这个消息之后兴趣大发，决定带着两个弱不禁风的部下去洞窟里探一探。

拿到黄金手镯之后，大家晚上回到镇子里，绑架公主的家伙们在墓地那里等待交易。阿莉娜用黄金手镯换回了公主，她知道了整个事件的情况之后，感动之余说出了真相。原来她本名叫梅伊，听说桑特海姆的公主离家出走，觉得有机可乘，于是带着两个同伙冒充阿莉娜到处招摇撞骗，不料惹火烧身，成了强盗们绑架的对象。为了感谢搭救自己的真公主，梅伊把盗贼的钥匙给了阿莉娜，自己带着同伙悄然离开了小镇。

得到了盗贼钥匙之后，阿莉娜等人再次来到沙漠集市。这时一个士兵突然向她汇报说国王得了不能说话的怪病。三人回到王宫，发现国王果然变成哑巴了。这里又没有耳鼻喉科大夫，怎么才能治好老爸的病呢？城内有一间屋子原先进不去，现在有了盗贼钥匙可以进了。里面的老人告诉阿莉娜，以前有一个叫马罗尼的诗人也得过类似的病，但是现在已经痊愈了。找他说不定可以问到医治的方法。

马罗尼就是在旁边的村子里唱歌的诗人。他对阿莉娜说，他是喝了“鸟鸣之蜜”嗓音才变得如此婉转动听的。这种东西只有在鸟鸣之塔才能找到。

这个塔就在沙漠集市的西边，事不宜迟，三人收拾一番之后赶紧去往那里。

这个塔本来是妖精族的人提炼花蜜的地方，但是现在除了顶层之外都已经被怪物占据了。他们好不容易才来到塔的顶层，看见两个妖精正在那里做什么，妖精们看到人类之后吓得落荒而逃，不过她们留下了花蜜，这就是治疗失声症的特效药。公主把它拿回王宫，给国王吃下之后，恢复健康的老爸终于理解了阿莉娜的一片孝心，同意让她走自己的路去继续冒险。在国王的批准下，沙漠集市东南的旅行之门终于允许阿莉娜通过了。

过了旅行之门之后，南边就是恩多尔王国。这里正在举办武术大会，争强好胜的阿莉娜一开始也正是为了这个才离家出走的。前一届武术大会的冠军，有“死神”之称的皮萨罗正在等待各路高手的挑战。恩多尔国王宣布这次大会的优胜者将有资格迎娶这个国家的公主，而公主自己则很不情愿嫁给一个不认识的男人，她请求阿莉娜参加大会并且夺取冠军，这样她就可以逃过这一次结婚了（貌似那个时代也没有百合啊蕾丝边之类的东西，就算有也不可能结婚）。但是……面对高手如云的武术大会，我们的公主有把握获得最后的胜利吗？

武术大会规则很简单，一对一，武器、防具、魔法、道具不受限制，绝对不允许有人帮忙。也就是说在这里阿莉娜必须单独挑战所有的对手。决赛之前是取得与皮萨罗交战资格的5连战，在战斗间歇可以补充药草。整理装备，买足药草之后，阿莉娜面临着5名强大对手的挑战。打败了5名对手之后，她终于得到了挑战上届冠军皮萨罗的资格。但是这时皮萨罗突然失踪了（弃权？）。于是国王宣布阿莉娜为本届武术大会的优胜。正当我们的顽皮公主沉浸在胜利喜悦中的时候，一个从桑特海姆赶来的遍体鳞伤的士兵向她报告说王宫里出了事，说完就倒下了。得到急报的三人立刻赶了回去。偌



大的王宫里，居然空无一人。国王和其他人都到哪里去了呢……

第三章 武器商人特鲁尼克

雷格那巴村与弗雷诺尔村隔海相望，这里有一个名叫特鲁尼克的胖胖的武器商人，一直在村子里的武器店打工，每天跟来来往往的顾客们讨价还价，只能挣个百把块钱。有一天，他突然决定自己出去单干，将来开一家属于自己的武器店。在这个群魔乱舞的时代，卖武器似乎是一个不错的生财之道。就这样，这位大叔带着在武器店打工攒下的成本和老婆做的便当，告别了深爱的妻子和孩子，踏上了旅行商人的道路。

外面的世界很精彩，但是怪物也不是吃素的。特鲁尼克一上来只能靠棍棒、铜剑这样的武器自卫。听说村子北边的洞窟里有宝贝，他决定去那里看一看。他从洞窟里拿了铁保险柜和锁链镰刀，之后来到雷格那巴村南边的彭莫尔王国。这个国家正在扩军备战，准备攻打南方的恩多尔王国（就是阿莉娜参加武术大会的国家）。但是现在两国之间的桥梁毁坏了，负责维修的堂加德不知道跑去了哪里，野心勃勃的国王也只好先下令大量收购军需，等桥修好之后随时准备开战。特鲁尼克在这个国家的地牢里意外地发现邻居汤姆爷爷的儿子。不知道是不是心生恻隐，特鲁尼克给了他一个基美拉之翼，帮他逃了出去。

随后特鲁尼克出城之后往北走，发现了一个以前没见过的村子。这里的药草和钢剑都很便宜，便宜得令人心疑。修桥的堂加德也在这里，但是他被一个漂亮姑娘迷住了，打算在这里住一辈子。你想住这儿我可不想，特鲁尼克赶紧往外走，但是竟然出不去了，只能在这里留宿。第二天早上醒来的时候，他发现村子消失了，从这里买的药草和钢剑也变成了马粪和柏木棒。难道这里是传说中狐狸变出来的专门迷惑人的地方？

先回家再说。前两天在特鲁尼克协助下越狱成功的汤姆爷爷的儿子见到救命恩人，感激得无以为报。他养了一只名叫托玛斯的狗，正好派上用场。特鲁尼克向他借来狗之后，又去了一趟那个神秘的村子，嗅觉敏锐的托玛斯一进村就闻出了破绽，找到了事件背后的元凶，一只小狐狸。狐狸被狗捉到之后向特鲁尼克哀求放他一马，并且送给他一件钢铠作为赔礼。村子消失了，被迷惑的堂加德也幡然醒悟，回都城帮国王修桥去了。

事情解决之后，特鲁尼克将狗还给了汤姆爷爷的儿子，来到彭莫尔王国。国王告诉他桥已经修好了，不日即将开战。但是国王的儿子利克看上去并不高兴，他让特鲁尼克晚上在武器店的后面等他，委托他把自己的一封亲笔信带给恩多尔王国的公主。原来他对公主心仪已久，不忍看着父亲发动战争，想让这位武器商人牵线，化干戈为玉帛。



带着维护国际和平的重大使命，特鲁尼克来到了恩多尔王国。公主看到信之后也表示自己喜欢这个王子（怪不得当初不想嫁人），恩多尔国王也很赞同这门亲事，于是亲自写信给彭莫尔国王，说愿意以和亲的方式解决两国矛盾。特鲁尼克将回信带给彭莫尔国王，原本还想挥师南下的国王转念一想，既然两国可以联姻，恩多尔王国又没有男性继承人，他的儿子将来就可以成为恩多尔的国王，兵不血刃就可以实现领土扩张的目的，又成全了一对有情人，真是一举多得。就这样，原本笼罩在两个国家之间的战争阴影顿时烟消云散，恩多尔国王也准许特鲁尼克在自己的城里开店，自由贸易的时代就要开始了。

特鲁尼克打算在恩多尔自立门户开一家武器店。城里西南角的一家店铺正在转让中，但是需要35000G。去哪里弄这么多钱呢？城内东北有一家富人悬赏收购传说的银之女神像，愿意出25000的价格。而女神像就在北边的洞窟里，天生具有财宝猎人素质的特鲁尼克当然不会放过这么好的机会了。他在恩多尔城内花钱雇到了士兵斯科特和诗人劳伦斯，之后三人一起在洞窟中找到了女神像。特鲁尼克回到恩多尔城，找到那个想买女神像的人，25000G到手了。但是这离开店的金额还差1万，没关系，在城里买上一些贵重的防具，拿到彭莫尔卖高价，再加上打怪掉落的一些防具，那10000G很快也凑齐了。去那个转让店铺的老人那里，给钱，成交。特鲁尼克终于有了自己的武器店，也把家人也接到了这里。

新店新开张，恩多尔国王就下了一张大定单，要6件铁铠和6把钢剑。铁铠在城里就有卖的，钢剑可以去彭莫尔城买到。另外现在特鲁尼克身上还有什么装备，都可以交给老婆摆在柜台上卖。老婆大人的商业能力不亚于其夫，无论是什么东西，到她手里都可以卖到1.5倍到2倍的价格。

完成了国王的任务之后，特鲁尼克得到了6万现金作为报酬。这时他打听到恩多尔以东有一条未完成的隧道。负责施工的老人说资金短缺，只要再有6万就可以把隧道打通了。特鲁尼克仗义疏财，捐献了6万工程款。资金到位之后，第二天隧道就开通了。已经发了财的特鲁尼克并不满足于区区一间小店。他把自己的理想向妻子诉说，在她和儿子的支持下，这位传奇商人又一次离开了家，穿过已经完工的隧道，向东方的未知世界走去……

第四章 蒙巴巴拉的姐妹

蒙巴巴拉是一个每天晚上载歌载舞灯火不熄的小镇。镇上的剧场在附近可以说是无人不知。有一对姐妹就住在这里。姐姐玛尼亚开朗活泼，是剧场中人气最高的舞女，每天都有很多人看她的表演；妹妹米内亚温柔文静，是一个占卜师。两人的父亲炼金术师艾多甘被弟子巴尔扎克杀害之后，她们从家乡逃到这里，天天为报仇准备着。听说北边的金古雷奥城发生了政变，新的国王使用炼金术，难道他就是巴尔扎克？姐妹两人再也不能在这里等待了。 剧团的团长知道她们不会久居此地，于是给姐妹两人100G作为路费，让她们回家乡科米兹村安顿。



回到科米兹村的两姐妹先是祭扫了父亲的坟墓，之后又打听到艾多甘还有一个名叫奥林的弟子存在。他也许知道巴尔扎克的消息。此人目前在村子西边的洞窟里，二人决定去看一看。

姐妹俩在洞窟里找到了奥林和黑暗之灯。黑暗之灯的效果是使白天变成黑夜。在洞窟的深处还有静寂之玉。这个道具和后来故事的发展有着很大的关系。

奥林有打开任何门锁的能力。有了他的帮助，姐妹二人终于能够进入金古雷奥城了。但是她们两个在城内搜索了半天，就是找不到国王的身影，只好先出来，在北边的港口城镇哈巴利亚更新了装备。这个镇子的监狱里关了一个人，他是因为制造了巨大的噪音，惊动了大臣，大臣去找国王，才把他关起来的。这么说来说不定他可以提供找到国王的方法。他告诉姐妹俩，自己以前在阿泰姆特的矿山捡到过火药壶，是火药爆炸惊动大臣的。现在看来必须去找火药，再惊吓那个大臣一次，才能顺藤摸瓜找到国王。

三人赶到了阿泰姆特镇。这里弥漫着悲伤绝望的气氛，坟地，骷髅，毒沼，鬼魂，还有队伍全灭时的背景音乐，使得来到这里的人感到不寒而栗。三人拿到火药壶，出了矿坑，回到了金古雷奥城。他们在东南角大臣所在屋子的隔壁使用火药壶，果然有巨大的声响发出来。大臣走出屋子，四下张望一番，朝北边走去。悄悄尾随，只见他在墙上按了一下，一道暗门打开了，国王就在这里面。三人冲了进去，在那里的果然是巴尔扎克，既然已经发现了他的真实身份，恐怕想走也走不掉了。要么被他灭口，要么干掉他，看着办吧。

巴尔扎克被打败，金古雷奥却出现了。他自称已经掌握了“进化的秘法”，使用强大的集体攻击一回合就把三个人秒掉了。三人被投入了监狱，在牢房里他们遇到一个生命垂危的老人。在他的指点下，他们在隔壁房子里找到了船票。就在快要逃出去的时候，他们却被士兵发现了！为了掩护姐妹俩，奥林冒着生命危险留下来断后。玛尼亚和米内亚带着无限的伤感和歉疚离开了这里。迷惘中的姐妹二人来到哈巴利亚，乘船前往恩多尔城。按照神灵的指示，当微弱的希望之光聚集在一起的时候，将会形成强大的力量。来自天空的勇者将带领被引导的人们战胜罪恶的根源。为了寻找黑暗中的最后一丝希望，米内亚和玛尼亚乘上了远渡重洋的客船。

第五章 被引导的人们

讲了那么多章，我们的故事其实才刚刚开始。

玛尼亚和米内亚乘船前往恩多尔之后大概过了几个月，我们故事的主角——勇者已经17岁了。每天的训练还是一如既往，剑术，魔法，吃饭，睡觉。就在这天中午，勇者给父亲送过便当之后正要回家吃午饭，突然传来皮萨罗带着大批怪物进攻村子的消息，他们是冲着勇者来的。为了保护勇者，大家把他藏在地下室里，辛西亚变成了他的样子，到上面把敌人引开……勇者一动不动地听着外面惨烈的厮杀声，虽然很想冲出去，但是这样做的话就会让大家的努力毁于一旦。终于，魔王军以为勇者已经被杀，皮萨罗下令撤退。外面什么声音都没有了。惊魂未定的勇者从地下室里爬了出来。一切都没有了，父亲，母亲，辛西亚，村子里的人们，都和村子一起没有了。这就是作为主角不得不承受的考验吗……？

从村子出来之后，勇者来到了南边的一户人家。住在这里的一位大叔很同情这个孩子的遭遇，资助了他50G，还有药草和皮革铠甲。整顿装备之后，勇者来到了南边的布兰卡城。这里到处都能听到“勇者被杀，世界末日即将到来”的传言，不肯屈从于魔王军的人们组成讨伐队出门对抗怪物。又有人说在西边的恩多尔城有一个占卜师在寻找勇者，既然有寻找自己的同伴，那还是赶紧去跟他们会合比较好。

勇者穿过特鲁尼克开辟的隧道，来到恩多尔城。果然不出所料，米内亚正在街上给人占卜。于是勇者花10G让她占了一下。天资聪颖的米内亚很快就发现了勇者身上的光芒，这么些天真是没白等啊。玛尼亚在哪里？原来她在赌场里，把妹妹辛苦挣来的钱都花在老虎机上了。看到勇者之后，玛尼亚觉得这是一个不错的靠山（勇者：我比你还穷好不好……），于是两姐妹一起加入了勇者的队伍。在这里他们也打听到了特鲁尼克的消息。目前这个商人大叔去了港口城镇科南贝利，要去那里的话必须穿越沙漠，没有马车是过不去的。在沙漠的旅店里，三人找到了马车的主人霍夫曼，但是他拒绝把马车借人，因为以前他被朋友背叛过。除非到东边的洞窟里找到“信任之心”，才能回心转意。

洞窟里的石板必须三个人一起才能推开。勇者一行在里面踩到了陷阱，落在下面一层。这时只有勇者一个人，他碰上了玛尼亚和米内亚，但是她们是怪物变的。打败怪物之后，他顺着地穴落下，再次碰到姐妹两人，不料她们还是怪物。打败它们之后第三次碰到了她们，这回总算是遇到真人了，但是她们也不信任勇者。好在机智的米内亚提出问题，证实了勇者的身份。之后三人回到开始的地方，一起撞开了拦路的石头，最后拿到了“信任之心”，原来这是一块宝石。

得到了信任之心的霍夫曼不但把马车借给三人，还加入了队伍。一行四人穿过沙漠，先到阿奈尔村，再下西南前进来到科南贝利镇。到了那里之后，他们打听到了特鲁尼克的消息。附近的灯台因为妖怪作祟，所有出港的船只都沉没了。特鲁尼克的船还停在镇上，他去灯台寻找火种，可能被困在了那里。情况紧急，四人马上前往灯台救助特鲁尼克。

特鲁尼克就在灯台的一层，他告诉大家，灯台被怪物的手下施了诅咒，必须用神圣的火种才能师之恢复正常。他把找火种的任务推给大家之后就溜走了。众人拿到火种之后，上到最高一层，灯台虎果然守在那里，要让灯台恢复正常，必须先把他们打败。

将灯台虎打倒之后，在上面的台子使用火种，大灯台恢复了以往的光芒。大家回到科南贝利，特鲁尼克为了表示感谢，带着船加入了队伍。众人乘船从科南贝利向南，来到敏特斯镇。他们在镇上的旅店里遇到了阿莉娜公主的两个手下。克里夫特得了重病卧床不起，公主为了给他找药去了索雷塔王国。听大家说明来意之后，布莱也加入了队伍，众人准备去和阿莉娜会合。而霍夫曼打算在这里和希尔丹老人学习知识，把马车留给大家之后离开了。

大家来到索雷塔王国，这里完全是一片农场的样子，连国王都亲自下田劳动。国王告诉众人，医治怪病的特效药草因为闹灾都毁掉了。但是药草的种子还有一些应急储备，在南边的山洞里。阿莉娜公主已经前往山洞，众人决定去那里找她。



种子就在洞窟的地下的宝箱里。但是这里有很多自动的“传送带”，要看好它们的方向才能走到目的地。拿到种子之后回城交给国王，他把种子播下去，瞬间就长出了药草。之后拿着特效药草回敏特斯给克里夫特服下，果然药到病除。阿莉娜与克里夫特也加入了队伍，这时他们携带的盗贼钥匙也到手了。这时他们打听到一名叫莱安的战士已经去了金古雷奥城，为了跟他会合，必须拿到魔法钥匙才可以。

在4章最后掩护米内亚姐妹而留下来和怪物作战的奥林并没有死，而是在弗雷诺尔村养伤。他告诉大家魔法钥匙就在最初找到他的那个洞窟里。大家重新回到洞窟，在找到奥林和黑暗之灯的地方发现了下一层的台阶，进去就可以得到魔法钥匙。这时终于可以去金古雷奥城了。大家刚进城里，就看见莱安被几个士兵押解着去往国王的密室。身强力壮的莱安当然不会任人宰割，随手就把他们几个放倒了。众人赶紧上前助阵，莱安见到勇者之后十分高兴，但是这时候金古雷奥也带着手下们来了。莱安只好把门堵住，应付这帮杂兵，打败金古雷奥的任务就落在了各位身上。

八爪狮子金古雷奥现出了原形，出现在众人面前的是一个年轻的国王。原来他是受了巴尔扎克的控制才变成了怪物。他还告诉大家桑特海姆城就是被巴尔扎克占据才变的空无一人的。阿莉娜决定去那里查个究竟。国王和城堡里的其他人都去了哪里？这个问题已经困扰她很久了。巴尔扎克现在就坐在桑特海姆城的国王宝座上。大家赶到那里，这家伙似乎已经得到了“进化的秘法”，丝毫不惧怕挑战自己的勇者一行。他也是玛尼亚和米内亚的杀父仇人，这笔账是非算不可的。

巴尔扎克被消灭之后，他的手下也跑掉了。这时在城内1F的宝物库里可以得到熔岩之杖和回音之笛。之后，大家开始在全世界收集勇者的天空装备。

在西北的斯坦夏拉城，那里的王室收藏着天空之盔，但是不能轻易送人。斯坦夏拉国王整天闷闷不乐，总是希望有人能够逗笑他。勇者一行费了半天劲才绕到那里，也因为逗不乐国王而遭到了冷遇。听说蒙巴巴拉村剧场的艺人帕农是个专业的喜剧演员，于是勇者等人去那里请他来为国王解闷。帕农并没有逗笑国王，而是对他解释说只有把威胁世界存在的魔王消灭，所有的人脸上才会重新出现笑容。受到启发的国王将天空之盔给了勇者。

之后从世界地图北方伊姆鲁以东的地方登陆，一直往东南方向走，那里的山口被封住了。在山里面使用熔岩之杖，原本堵在那里的山石会熔化掉。再往里走就是女性统治的国家花园堡。这里有许多女性专用的装备，可以更换给三位女士。勇者一行在修女的房间看到一个形迹可疑的诗人，还没跟他搭话，他就跑掉了。之后修女发现自己的青铜十字架不见了，留在现场的勇者一行8人成了头号嫌疑犯，被女王下令抓进了监狱。在勇者等人的辩解下，女王决定给他们一个澄清事实的机会。队伍中的一个人被留下来做了人质，其他的人去把真正的盗贼找回来。偷十字架的肯定是刚才那个家伙，他就在南边的洞窟里。此人是著名的大盗巴格达，被堵在老窝里居然还拒捕，那只好公事公办了。

抓到真凶，将十字架还给修女之后，女王兑现了承诺，还把最后的钥匙给了大家，现在可以打开所有的门了。有了最后的钥匙，原先那些打不开的门都可以进去了。接下来要去的地方有很多，首先是恩多尔以南的王家之墓，在里面找到变化之杖。使用它可以变成人或者怪物的样子。之后从灯台那里沿河流一直往北，来到罗扎丽山。以前也可以在这里买装备，有了回音之笛后，来到村子里高塔下面地板处，使用笛子，可以进到塔的里面。这里就是皮萨罗的情人罗扎丽隐居的地方，干掉看门的怪物之后，罗扎丽向勇者讲述了皮萨罗因为憎恨人类而寻求进化秘法，并且制定了毁灭世界的计划。怪物们聚集在死神宫殿准备召开会议。勇者答应罗扎丽要阻止皮萨罗的阴谋，之后就离开了这里。

在世界最北的地方是徽章王的城堡。徽章王之城的北边就是海鸣之祠。只要有船就可以进去。里面有天空之铠。现在天空装备已经收集了3件，只剩天空之剑了。

在地图南边有一个完全被石山包围的陆地，从那里唯一的入口进到河边村，再往南走就是魔神像。众人到魔神像最高一层启动开关，魔神像向前走了过去，他们来到了这块大陆的内部，死神的宫殿就在东边。用变化之杖变成怪物之后再进去就可以跟怪物同伙们对话了。大家来到2层大厅，从左边的门出去，再左边的房子从后门进入，这里就是会议室。在一个老虎旁边的位置坐定之后，会议开始了。皮萨罗对怪物们说，地狱帝王埃斯塔克就要复活了。复活地点就在阿泰姆特的矿山，所有怪物都去迎接帝王的降临。会议结束之后，勇者一行决定在埃斯塔克完全复活之前赶去阻止它。

号称地狱帝王的埃斯塔克刚刚复活，就在勇者等人的一顿狂殴滥打之下挂掉了。皮萨罗这次晚来了一步，看到自己研究的进化秘法的实践在即将成功的时候变成了浮云，气得要把眼前的勇者等人先杀之而后快。就在这个时候突然有一个部下向他报告，说罗扎丽被人类绑架了，皮萨罗只好赶了回去。和埃斯塔克苦斗半天的众人正担心没力量对付他，这下才松了一口气。这时回到1F，原先由那团鬼火挡住的宝箱可以拿到了。原来是一个煤气罐。把它拿给河边村右下方房子里的人，第二天可以得到热气球。最强的交通工具从此诞生，乘坐它可以去到世界上任何地方，而且绝对不会遇到敌人。

敏特斯大陆上还有一片群山环绕的地方原先不能到达，现在乘气球就可以过去了。那里就是传说中的世界树，它的叶子可以使死者复活。大家在树上发现了一个长翅膀的人，她叫露西亚，是天空族的人，因为受伤落在这里。勇者答应她帮她回到天空城，之后她加入队伍，众人在树顶上找到了天空之剑。

天空族居住在天上的城堡，通向那里的路只有一条。乘气球从科南贝利往西一直飞，可以到一个船只进不去的岛，这里是哥特塞德，传说中离天最近的地方。这里的小镇上的居民都是由僧侣组成的，东边的祠堂里有巴隆的角笛。用它可以在最终决战的时候将马车召唤到大地图上。

众人在收集了全部天空装备之后，经过复杂的天空塔，登上了云彩，终于来到了天空人的城堡。龙王是这里的统治者。它告诉大家，原来勇者是天空人与人类的后代，降临到这个世界上的任务就是组织邪恶势力的泛滥。皮萨罗因为罗扎丽被人类杀害，完全失去了理智。他要利用“进化的秘法”将整个人类世界毁坏掉。这时候地上突然传来可怕的声音，皮萨罗已经启动了邪恶的力量，将天空城所在的云层轰开了一个大洞。龙王为勇者的天空之剑注入了新的力量，并且奖励了他一些经验值。现在，是和皮萨罗决战的时候了。在出发之前去一趟露西亚所在的房间，她会让一只叫多兰的小龙加入勇者的队伍。

通过这个新出现的洞，勇者等人来到另外一片封闭的大陆。这里是希望之祠。现在通向皮萨罗城堡的道路被结界封锁了。要打破结界，就必须将城堡四周的四个守护者消灭掉。干掉皮萨罗手下的四大天王之后，结界终于消失了。从这里可以进到皮萨罗所在的死神的城堡。

城堡中的皮萨罗已经神志尽失，他要杀死勇者向人类复仇，而勇者和他的伙伴们也要将眼前的新的魔王消灭。决定命运的时刻终于到来了。

皮萨罗的野心在勇者和他的同伴们的努力下成为了泡影。拯救了世界的英雄们告别了龙王，乘坐气球回到了自己的家乡。当勇者回到自己生长的村子时，那里还是满目创痍。就在他孤独地坐在那里的时候，奇迹出现了……



感谢名单

佛爷
敖厂长
黄河
曹越
黄健
海星
骑士
王修泽
梦楠
青蛙河边跳
柴可
姚晓岚

